

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses bentuk interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk menumbuhkan ilmu dan pengetahuan peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Dan pembelajaran adalah perubahan individu dan eksternal yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar, sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik.

Menurut (Fahima & Julianto, 2022) pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar untuk memberikan pemahaman materi, penerapan, dan nilai-nilai kehidupan agar mendapatkan hasil yang baik. Menurut Hamalik (2017:57) pembelajaran merupakan kombinasi optimal yang tersusun atas unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, maupun serangkaian prosedur yang bersinergi mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Rusman (2017:84) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik, interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu tindakan dirancang dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik guna mencapai hasil belajar.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan pada diri sendiri atau individu hasil dari pengalaman yang dilakukan secara berulang-ulang yang dapat dilihat dari

peningkatan kualitas dan tingkah laku seperti daya pikir, keterampilan, pemahaman, sikap, pengetahuan dan peningkatan kemampuan lainnya yang dapat dikembangkan dari pengalaman.

Menurut Slameto (2018:2) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2016:8) belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, serta dari yang tidak bisa menjadi bisa, yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku individu.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah cara menyampaikan ilmu pengetahuan atau informasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dan membantu serta memberikan arahan agar peserta didik memiliki sejumlah pengalaman sehingga terjadi proses belajar dan peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Saeful (2019:4), mengajar merupakan proses penanaman pengetahuan kepada peserta didik, penyampaian kebudayaan, serta aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Mengajar juga mencakup kegiatan membimbing aktivitas peserta didik, membantu peserta didik berkembang, serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya dalam proses belajar mengajar.

Sementara itu, menurut Maswan Abdullah (2022:26), mengajar adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan peserta didik pada aspek kognitif dan

psikomotorik guna meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan objektif, serta keterampilan dalam mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan pengertian dari mengajar dari mengajar adalah tidak hanya menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik, tetapi membimbing, membantu peserta didik dalam proses belajar.

2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (Susanto,Ahmad, 2016:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar dari diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa misalnya dari sekolah dan masyarakat.

2.1.5 Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Miniatur Ekosistem

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (ill-structure) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (Rusman, 2011: 232). *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang

berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Amir, 2009: 22).

Pengertian *Problem Based Learning* menurut dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang mendukung siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, proses ini akan menjadikan siswa mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah serta mendapatkan pengetahuan baru dari kegiatan yang dilakukan secara nyata dan mandiri dari setiap siswanya.

3. Kelebihan *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran biasanya memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut ini merupakan keunggulan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut (Sanjaya, 2006: 220):

- a. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- b. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
- c. Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
- d. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- e. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- g. Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- h. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

4. Kekurangan *Problem Based Learning*

setiap model pembelajaran biasanya memiliki kekurangan. berikut ini merupakan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut (Hmelo-Silver, C. E,2004:256):

- a. Kurangnya jumlah fasilitator yang terampil; sulitnya memfasilitasi banyak kelompok dalam kelas besar.
- b. Perlu adaptasi bila diterapkan di luar konteks pendidikan tinggi (terutama di sekolah dasar) karena siswa mungkin kurang memiliki skill pembelajaran mandiri.
- c. Keterbatasan riset empiris terkait motivasi, dan penggunaan PBL di populasi
Disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* memiliki kelebihan memfasilitasi kebutuhan siswa terhadap pengaplikasian pengetahuan secara nyata, mendorong siswa mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah sesuai dengan lingkungan, menumbuhkan motivasi siswa untuk selalu mencoba dan mendorong aktivitas siswa untuk berperan aktif, mendorong untuk mendapatkan pengetahuan baru serta dapat diterapkan pada kondisi nyata di lingkungan, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap kegiatan yang telah terlaksana.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan, media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar dan akan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kusumawati 2016; Nuri and Khairunnisa).

Menurut Syaiful Bahari Djamarah &Azwan Zain (2020:121) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Fatriah (2017:136) media Adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu dan penyalur pesan untuk mempermudah guru menyampaikan materi sehingga proses belajar efektif dan merangsang pikiran.

2.1.7 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nurrita (2018) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: Memberikan pedoman kepada guru, Dimana hal ini guru tersebut Adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu pemerolehan Bahasa kedua anak usia dini, sehingga hasil yang akan dicapai meningkat.

1. Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga anak mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu objek sehingga proses perolehan Bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik dan efisien pembelajaran anak meningkat karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami objek secara nyata. Kreativitas anak pun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Menurut Kemp dan Dayton (Rohan, 2018:94) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisien dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- .7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

2.1.8 Jenis- jenis Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati (2018:10) secara umum jenis-jenis media pembelajaran diklarifikasikan menjadi 4, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia, penjelasannya sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, temple, poster, majalah, buku miniatur, alat peraga, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya : suara, music, lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual Adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan VCD.

4. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pembahasan di atas jenis media pembelajaran ada 4 yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Media *miniatur* termasuk media audio visual yang merupakan media tiga dimensi. Media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai Panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja.

2.1.9 Pengertian Media *Miniatur*

Media *miniatur* adalah media pembelajaran yang berupa tiruan atau replika dalam bentuk kecil dari suatu benda, tempat, atau objek sebenarnya yang digunakan

untuk membantu proses belajar. Miniatur dibuat dengan ukuran yang diperkecil tetapi tetap mempertahankan bentuk, proporsi, dan ciri penting dari objek aslinya, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang abstrak menjadi konkret.

Menurut Sadiman, ddk(2012:16) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Miniatur digunakan untuk membantu peserta didik mempelajari sesuatu yang sulit di amati secara langsung karena faktor ukuran, lokasi, biaya, atau keamanan. Menurut Arsyad(2014) media miniatur termasuk dalam media visual tiga dimensi, yaitu model peragaan yang dibuat menyerupai bentuk asli dengan ukuran lebih kecil untuk memudahkan pembelajaran dan menjelaskan sesuatu yang sulit diamati langsung.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan pengertian media *miniatur* Adalah Media *miniatur* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran tiga dimensi yang berperan penting dalam memperjelas penyampaian materi. Miniatur adalah tiruan atau replika dari suatu objek nyata yang dibuat dalam ukuran lebih kecil, namun tetap mempertahankan struktur dan ciri utama dari objek aslinya.

Penggunaan media *miniatur* dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak, serta membantu mengatasi keterbatasan dalam mengamati objek yang terlalu besar, terlalu kecil, berbahaya, atau sulit dijangkau. Dengan demikian, media miniatur mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa, sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

2.1.10 Tujuan Media *Miniatur*

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut (Prastowo 2014), antara lain:

1. Mengatasi kesulitan yang muncul Ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
2. Untuk menjembatani kesulitan untuk menunjukkan objek asli secara langsung.
3. Untuk membantu memahami objek yang sulit diamati atau konsep yang abstrak melalui bentuk tiga dimensi tiruan yang menyerupai aslinya.
4. Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak.
5. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas

Dapat disimpulkan dari pembahasan di atas media *miniatur* mempermudah proses pembelajaran.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media *Miniatur*

1. Kelebihan media *Miniatur* sebagai berikut:

Menurut Munadhi (dalam Prastowo, 2014), kelebihan media *miniatur* yaitu:

1. Dengan bentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung melalui benda tiruan.
3. Dapat menghemat pengeluaran karena dapat digunakan secara berkali kali.
4. Menggambarkan pemandangan peristiwa yang sebenarnya.
5. Bisa diperagakan bagian-bagiannya.

Sedangkan menurut Heni (2016), kelebihan media *miniatur* yaitu:

1. Mempelajari objek-objek yang sulit dijangkau.
2. Meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Memanfaatkan waktu dan tenaga dengan lebih baik.
4. Pemaparan materi pelajaran yang seragam.
5. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kapan saja dan dari mana saja.
6. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Media pembelajaran berpotensi menumbuhkan sikap positif siswa terhadap isi dan proses pembelajaran.

1. Kekurangan media *miniatur* sebagai berikut:

Menurut Sudjana & Rivai(2011:11) kekurangan media *miniatur* yaitu:

1. Dalam pembuatan memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk material dan proses pembuatannya.
3. Perawatannya rumit dan mudah kotor.
4. Tidak semua guru dan kreatif juga sabar dalam pembuatan media *miniatur*.

2.1.12 Langkah-langkah Pembuatan Media *Miniatur*

Langkah-langkah pembuatan media *miniatur* pembelajaran IPA materi ekosistem sebagai berikut :

1. Alat dan Bahan

- a) Styrofoam
- b) Lem Tembak
- c) Gunting
- d) Kertas Origami
- e) Kardus
- f) Cutter
- g) Print out gambar makhluk hidup
- h) Spidol
- i) Triplek
- j) Lakban Bening

2. Langkah-langkah

- a) Menggunakan tripleks, gunting styrofoam sesuai ukuran tripleks sebagai alas.
- b) Cetak gambar-gambar makhluk hidup yang diinginkan untuk rantai makanan di atas Styrofoam.
- c) Gunakan gunting atau cutter untuk memotong gambar-gambar tersebut dengan rapi sesuai pola atau bentuknya.
- d) Tempelkan gambar yang sudah dipotong pada selembar kardus atau karton board agar kuat dan tampak timbul.



- e) Setelah ditempel pada kardus, gunting kembali gambar dan tulisannya agar bentuknya lebih kokoh dan sesuai dengan *miniatur* yang diinginkan.
- f) Tempelkan gambar-gambar makhluk hidup dan tumbuhan yang sudah di siapkan ke atas dasar *miniatur* sesuai dengan skema rantai makanan yang ingin dibuat.
- g) Pastikan setiap komponen ditempel dengan kuat dan urutannya benar sesuai rantai makanan (misalnya, produsen di bawah, lalu konsumen primer, konsumen sekunder, dan seterusnya).

2.1.13 Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta dapat dikelompokkan sains sebagai proses, sikap dan produk. Pembelajaran IPAS sebenarnya bukan menghafalkan kata-kata namun melibatkan siswa secara langsung proses belajar dalam kegiatan-kegiatan eksperimen. Belajar akan lebih mudah jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya. Dari pengalaman siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran IPAS secara lebih mendalam dan dapat diingat dalam waktu yang relatif lama oleh siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran IPAS secara lebih mendalam dan dapat diingat dalam waktu yang relatif lama oleh siswa.

Menurut Wisudawati & Sulistyowati (2022:22) IPAS adalah cabang ilmu dengan ciri khas mengkaji fenomena alam berdasarkan fakta, baik berupa peristiwa atau kenyataan dan kedudukan sebab akibat. Menurut Isrok'atun, Hanifah, Maulana, dan Suhaebar (2020:21), ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan hakikat IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan pengetahuan tersusun. Pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa sekolah dasar dikarenakan IPAS sangat terhubung dengan kehidupan sehari-hari dan penguasaan siswa terhadap pengetahuan alam sekitar.

2.1.14 Tujuan Pembelajaran IPAS Di SD

Tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah cara memahami alam sekitar, mengenal alam sekitar beserta isinya dan untuk meningkatkan cara berpikir ilmiah yang telah diajarkan kepada peserta didik serta mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap alam. Pembelajaran IPAS di SD mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan, dengan begitu peserta

didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.15 Materi Pelajaran

Materi pembelajaran ekosistem membahas sistem kehidupan yang terbentuk dari interaksi antara makhluk hidup (komponen biotik) dan lingkungan tak hidup (komponen abiotik). Pembelajaran ini meliputi pengertian ekosistem, komponen penyusunnya (seperti tumbuhan, hewan, air, dan tanah), jenis-jenis ekosistem, serta interaksi yang terjadi di dalamnya, seperti rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Tujuannya adalah memahami hubungan timbal balik antar komponen serta bagaimana menjaga keseimbangan dan daya lenting ekosistem.

Menurut para ahli seperti A.G Tansley(1935), ekosistem adalah unit ekologi fungsional yang kompleks yang melibatkan interaksi antara komponen-komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (lingkungan tak hidup) untuk menjaga siklus materi dan aliran energi. Ekosistem ini merupakan sistem kesatuan yang utuh, di mana organisme dan lingkungannya saling mempengaruhi dan membentuk jaring-jaring kehidupan yang kompleks dan saling berhubungan.



Gambar.1 Sumber : <https://www.studiobelajar.com/ekosistem/>

1. Pengertian Ekosistem

Gramedia 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 energi, 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.

a) 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 di dalamnya. 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- 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 abiotik 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.



Gambar:2 Sumber: <https://share.google/images/Swd1F7QjRc6dA536>

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:

- a. Suhu: Suatu proses biologis yang dipengaruhi oleh perubahan pada suhu, contohnya mamalia & burung sebagai makhluk hidup yang dapat mengatur sendiri suhu tubuhnya.
- b. 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.
- c. Garam: Konsentrasi pada garam akan mempengaruhi keseimbangan air dalam organisme melalui osmosis. Contohnya pada beberapa organisme terestrial yang dapat beradaptasi pada lingkungan dan kandungan garamnya yang cukup tinggi.
- d. 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.

C. Macam-macam Ekosistem

Ekosistem merupakan satu kesatuan fungsional antara komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (komponen tak hidup atau lingkungan) yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam bentuk hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain. Secara umum ada tiga tipe ekosistem, yaitu ekosistem air, ekosistem darat, dan ekosistem buatan. Berikut penjelasannya :

1. Akuatik (Air)

Ekosistem akuatik merupakan ekosistem yang komponen abiotiknya sebagai besar terdiri atas air. Makhluk hidup (komponen biotik) dalam ekosistem perairan dibagi lagi menjadi: ekosistem air tawar, ekosistem air laut, ekosistem estuari (muara), ekosistem pantai, ekosistem sungai, ekosistem terumbu karang, ekosistem laut dalam, ekosistem lamun.

2. Terestrial (Darat)

Penentuan zona dalam ekosistem terestrial ditentukan oleh temperatur dan curah hujan. Ekosistem terestrial dapat dikontrol oleh iklim dan gangguan. Iklim sangat penting untuk menentukan mengapa suatu ekosistem terestrial berada pada suatu tempat tertentu. Pola ekosistem dapat berubah akibat gangguan seperti petir, kebakaran, atau aktivitas manusia. Berikut beberapa diantaranya ekosistem darat:

3. Ekosistem Buatan

Sawah merupakan salah satu contoh ekosistem buatan. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Ekosistem buatan ini kemudian mendapatkan subsidi energi dari luar, tanaman atau hewan peliharaan yang didominasi pengaruh manusia, dan memiliki keanekaragaman rendah. Contoh ekosistem buatan diantaranya: Bendungan, hutan tanaman produksi seperti jati dan pinus, agroekosistem berupa sawah tadah hujan,

sawah irigasi, perkebunan sawit, ekosistem pemukiman seperti kota dan desa, ekosistem ruang angkasa.

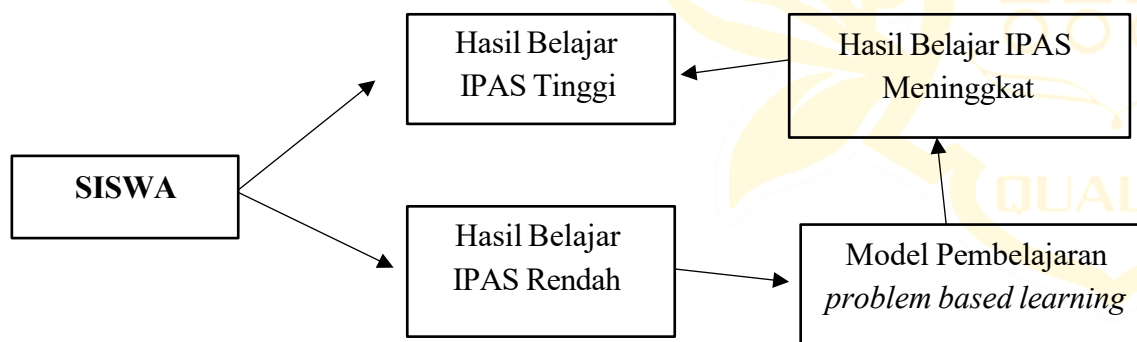
3. Manfaat Ekosistem Hutan Bagi Lingkungan

Sebagai bagian dari ekosistem secara keseluruhan, hutan berperan penting bagi makhluk hidup dan komponen lingkungan lainnya. Berikut ini berbagai manfaat utama hutan bagi lingkungan: sebagai sarana hidrologis (sumber air bersih), konservasi tanah dan pencegahan bencana alam, sumber oksigen, mengurangi polusi di udara, memelihara iklim global, rumah bagi flora dan fauna, melestarikan keanekaragaman hayati, tempat memperoleh sumber daya alam, sebagai sarana pariwisata dan rekreasi.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir



Menurut Sugiyono(2016:60), kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penelitian. Kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101864 Gunung Rintih pada mata pelajaran IPAS terdapat beberapa hasil siswa belajarnya rendah. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pemahaman konsep

pada siswa sehingga hasil belajar kurang optimal, untuk itu perlu diadakan tindakan atau perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran *miniatur* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih baik, karena memberikan referensi visual yang konkret. Media *miniatur* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena memberikan siswa pengalaman langsung atau semi nyata, memperlihatkan suatu proses, peristiwa, sistem kerja dan merangsang imajinasi siswa terhadap objek yang diamati. Proses ini pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar IPAS.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses dalam pengetahuan dan keterampilan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku individu.
2. Mengajar adalah tidak hanya menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik, tetapi membimbing, membantu peserta didik dalam proses belajar.
3. Hasil belajar adalah pencapaian yang berbentuk kompetensi atau kemampuan siswa setelah mengikut proses belajar.
4. Media pembelajaran adalah alat bantu dan penyalur pesan untuk mempermudah guru menyampaikan materi sehingga proses belajar efektif dan merangsang pikiran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *miniatur*.
5. Media *miniatur* adalah media berbentuk tiga dimensi yang mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi/tebal yang dapat menggambarkan model sebenarnya yang memiliki tampilan lebih nyata visualnya yang dapat dilihat dalam ukuran kecil dari aslinya.
6. Pembelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa peristiwa yang terjadi di alam dan pengetahuan tersusun. Pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa sekolah dasar dikarenakan IPAS sangat terhubung dengan kehidupan sehari-hari dan penguasaan siswa terhadap pengetahuan alam sekitar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan penggunaan pada Media Miniatur mata pelajaran IPAS materi ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih

