

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Variabel Terikat

A. Pengertian Hasil Belajar

a. Hasil belajar

Hasil belajar terdiri atas dua kata bentukan yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan suatu perolehan akibat suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan pada input secara fungsional. Belajar diartikan sebagai suatu aktivitas mental sehingga dapat mengalami perubahan tingkah laku positif melalui latihan ataupun pengalaman yang berkaitan dengan aspek kepribadian (Setiawan, 2019).

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini meliputi berbagai aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Paragraf ini juga menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya sebatas kemampuan untuk mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menerapkan, dan mengintegrasikan pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Definisi ini menyoroti aspek multidimensional dari hasil belajar dan kaitannya dengan pencapaian tujuan pendidikan. (Purwanto, 2014)

Hasil belajar merupakan pencapaian dari suatu proses pembelajaran yang berhasil. Hasil ini ditandai dengan adanya perubahan pada individu, baik secara pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Perubahan ini menunjukkan keberhasilan individu dalam menyerap, memahami, dan menerapkan materi yang telah diajarkan. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai hasil belajar, karakteristik, aspek, dan faktor yang memengaruhinya (Kumala, 2016)

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sedangkan faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Adapun yang termasuk faktor internal adalah:

- a) Psikologis, meliputi faktor bakat, intelegensi, sikap, perhatian, pikiran, persepsi, pengamatan minat, motivasi, dan faktor psikologis lainnya.
- b) Sosiologis, meliputi faktor kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial.
- c) Fisiologis, meliputi keadaan jasmani siswa.

Adapun yang teramsuk dalam faktor eksternal adalah:

- a) Lingkungan sekolah.
- b) Peralatan pembelajaran.
- c) Kurikulum.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dijelaskan secara lebih luas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Dari faktor eksternal meliputi, keadaan sekolah, lingkungan masyarakat, peralatan yang tersedia meliputi media dan buku pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Kumalasari, 2021)

c. Jenis Dan Indikator Hasil Belajar

Pengungkapan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. (Muhibbinsyah, 2013). Salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipatuhi dalam rangka evaluasi hasil belajar adalah prinsipkeseluruhan, yaitu prinsip dimana seseorang dituntut untuk mengevaluasi hasil belajar siswanya secara menyeluruh, baik dari pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), dan segi pengahayatan (aspek efektif, maupun pengalamannya (aspek psikomotorik).

Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif,

afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika

siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. (Nabilla, 2019)

2. Variabel Bebas

A. Pengertian Model Pembelajaran *Project based learning*

1. *Project based learning*

Salah satu yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi, adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan dan dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari metoda instruksional yang berpusat pada pebelajar.

Munculnya model pembelajaran berbasis *Proyek (Project Based Learning)* berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pembelajaran kontekstual (Khamdi, 2017) Dengan demikian pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menggunakan belajar kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada masalah kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. (Jagantara, 2014)

(Leviatan, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan kompleks dengan tujuan pemecahan masalah dengan berdasar pada kegiatan inkuiri. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah yaitu siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti (Asan, 2005)

Langkah-langkah (sintaks) pembelajaran berbasis proyek sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (Nurohman, 2007) terdiri dari: (1) melemparkan pertanyaan esensial kepada siswa, (2) mendisain rencana proyek, (3) menyusun jadwal kegiatan, (4) memonitoring aktivitas siswa, (5) menilai keberhasilan siswa, dan (6) mengevaluasi pngalaman siswa.

2. Tujuan Model Pembelajaran Project Based Learning

Tujuan metode PJBL ini memiliki tujuan untuk: 1) memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung. 2)

mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa (Trianto, 2014)

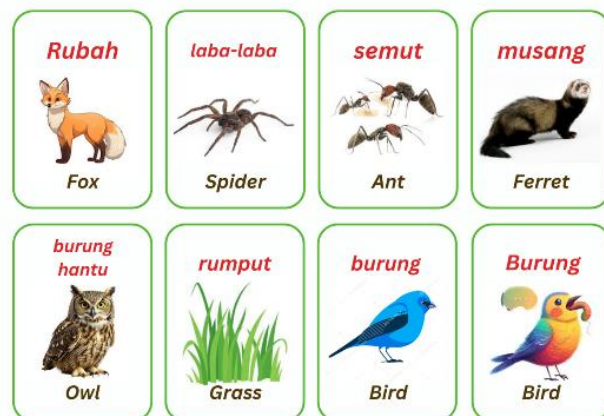
3. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Project Based Learning

Model PJBL memiliki kelebihan, antara lain: 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui

praktek, teori serta pengaplikasiannya (Djamarah, 2011) Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan, antara lain: 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang; 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (Trianto, 2017)

B. Kartu Organisme

1. Pengertian Kartu Organisme



Gambar 2.1 gambar kartu organisme

Kartu Organisme adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu Organisme biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. (Kurniaman, 2019)

2. Jenis – Jenis Media Kartu Organisme

Adapun penggunaan berbagai jenis media kartu Organisme dapat dilakukan melalui: a) Media kartu Organisme berupa kartu gambar. b) Media kartu Organisme berupa huruf. c) Media kartu Organisme berupa kartu nama buah-buahan, benda dan hewan. d) Media kartu Organisme berupa kartu majemuk yaitu kartu Organisme yang terdapat tulisan dan simbol huruf abjad. (Siswanti, 2019)

Prosedur pembuatan media yaitu: a) Kertas ukuran persegi. b) Membuat gambar, lalu diwarnai dengan warna mencolok dan menarik. c) Membuat isi gambar pada masing-masing lembar terdiri dari satu gambar tertentu. d) Untuk perawatan kartu gambar dapat delaminating. (Madyawati, 2016)

3. Manfaat Media Kartu Organisme

Kartu Organisme sebagai salah satu media yang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif dan efisien. Dengan adanya media, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan lebih mudah. Adapun secara umum manfaat media sebagai berikut: a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. d) Jumlah waktu belajar dapat dikurangi. e) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Organisme

Kelebihan media kartu Organisme yaitu:
1) mudah untuk dibawa-bawa: ukurannya yang kecil membuat kartu ini dapat disimpan di

dalam tas atau saku, sehingga dapat digunakan dimana saja. 2) praktis: cara membuat dan penggunaan yang mudah serta tidak membutuhkan listrik menjadi media ini sangat praktis saat digunakan. 3) gampang diingat: media ini menyajikan pesan-pesan pendek yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. 4) menyenangkan: penggunaan media ini dapat melalui permainan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa. Media kartu Organisme dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media kartu organisme sebagai media pembelajaran diharapkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat. (Sari, 2019)

Beberapa kelemahan media kartu Organisme yaitu: 1) gambar kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. 2) gambar hanya menekankan persepsi indera mata. 3) ukuran gambar sangat terbatas saat proses pembelajaran dalam kelompok besar. (Sardiman, 2006)

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam sebuah media kartu Organisme yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media yaitu:

- a. Autentik, yaitu gambar tersebut secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda yang sebenarnya.
- b. Sederhana, yaitu komponen yang terhubung dengan gambar hendaklah cukup jelas dan menunjukkan poin-poin pokok materi.
- c. Ukuran yang telatif, yaitu gambar yang dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
- d. Gambar yang terdapat pada kartu bergambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah model pembelajaran Project Based Learning menggunakan kartu organisme

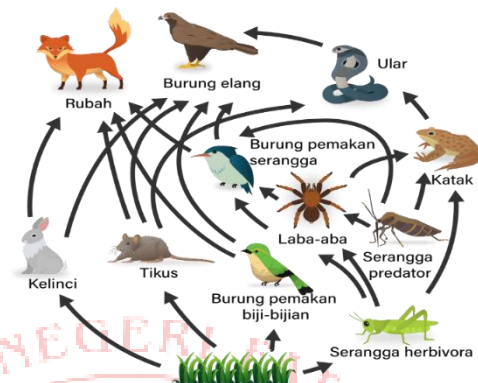
FASE	TINGKAG LAKU GURU
Fase-1 Identifikasi Masalah	Guru menjelaskan konsep ekosistem dan peran organisme di dalamnya. Siswa diajak untuk mengamati dan menganalisis keterkaitan antara organisme dalam suatu ekosistem.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru membagikan kartu organisme yang telah disediakan.dan menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

Fase-3 Membimbing, kelompok bekerja dan belajar	Siswa menggunakan kartu organisme sebagai sumber utama dan melengkapinya dengan informasi tambahan dari buku atau internet untuk memahami lebih dalam tentang organisme yang mereka dapatkan.
Fase-4 Pengembangan Produk	Berdasarkan kartu yang diberikan, siswa membuat proyek peta jaring-jaring makanan , yang menggambarkan hubungan antarorganisme
Fase-5 Presentasi dan Evaluasi	Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka. Guru dan siswa lain memberikan umpan balik untuk meningkatkan pemahaman bersama.
Fase-6 Refleksi dan Tindak Lanjut	Siswa merefleksikan proses pembelajaran, mendiskusikan temuan mereka, dan mengusulkan cara-cara untuk mengembangkan proyek lebih lanjut

C. Jaring-jaring makanan

a. Konsep jaring-jaring makanan

Dalam jarang dijumpai organisme yang hanya memakan satu jenis organisme lain. Jarang sekali karnivora hanya memakan satu jenis herbivora, dan herbivora juga jarang hanya memakan satu jenis tumbuhan. Dengan kata lain, di dalam ekosistem terdapat banyak rantai makanan yang saling terkait atau berhubungan yang akan membentuk jaring-jaring makanan. Jadi, jaring-jaring makanan adalah sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan membentuk semacam jaring. Atau dengan kata lain jaring-jaring makanan adalah rantai makanan yang bercabang-cabang. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 Jaring-jaring Makanan
(Sumber Ruang Guru)

Komponen biotik adalah semua organisme hidup yang ada di lingkungan. Berdasarkan peranannya, organisme dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu produsen, konsumen, dan pengurai (dekomposer).

1. Produsen

Produsen adalah organisme yang mampu menghasilkan zat makanan sendiri. Organisme yang dapat mengubah zat anorganik menjadi zat organik disebut organisme autotrof. Jika energi cahaya yang digunakan organisme untuk menyusun zat organik maka organisme tersebut dinamakan organisme fotoautotrof, seperti tumbuhan hijau. Tumbuhan memanfaatkan cahaya

matahari untuk mengubah karbon dioksida dan air menjadi karbohidrat. Proses pembentukan ini disebut fotosintesis

2. Konsumen

Konsumen adalah organisme yang tidak mampu mengubah zat anorganik menjadi zat organik sehingga harus mendapatkan makanannya dengan memakan organisme lain. Organisme lain tersebut dapat berupa tumbuhan, hewan, dan sisa organisme.

Organisme yang memakan organisme lain disebut organisme heterotrof. Jika organisme heterotrof memakan organisme autotrof maka organisme ini disebut konsumen primer atau konsumen pertama. Konsumen primer juga disebut herbivora (memakan tumbuhan) contohnya sapi, kambing, belalang, dan lain-lain.

Organisme heterotrof yang memakan herbivora atau hewan lain disebut karnivora (memakan daging). Contohnya kucing, anjing, elang, dan ular.

Organisme yang dapat memakan tumbuhan dan hewan disebut omnivora. Misalnya beruang, manusia, orang utan. Organisme yang memakan sisa organisme yang telah mati disebut detrivora, misalnya cacing, rayap, dan serangga tanah. Sedangkan organisme yang memakan bangkai hewan yang masih utuh disebut scavanger, misalnya burung pemakan bangkai.

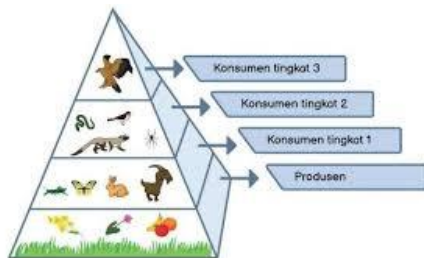
3. Dekomposer

Beberapa jenis organisme mampu menguraikan sampah organik, seperti sisa tubuh hewan dan tumbuhan, menjadi bahan-bahan anorganik. Organisme ini disebut dekomposer, contohnya bakteri dan jamur

b. Piramida makanan

Piramida makanan adalah gambaran piramida yang menunjukkan perbandingan makanan antara produsen, konsumen I, konsumen II, hingga sampai dengan konsumen puncak. Didalam piramida makanan, produsen selalu menempati dasar piramida. Konsumen

puncak (karnivora : seperti singa, elang) selalu menempati piramida puncak. Contoh piramida makanan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.3 Piramida Makanan
(Sumber Tribun)

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam bagian ini, peneliti melakukan penelusuran dan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya sebagai berikut :

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Menurut Kumala dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa di masa Pandemi Covid 19" (Kumala, 2021)	Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu Keduanya menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning sebagai pendekatan utama penelitian.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu, di dalam jurnal Kumala Lebih umum, hanya menyebutkan penerapan PJBL secara menyeluruh tanpa merinci materi atau alat bantu tertentu, tetapi dalam konteks masa pandemi Covid-19. Sedangkan Penelitian ini Secara spesifik membahas penggunaan kartu organisme sebagai alat bantu dalam pembelajaran PJBL pada materi jaring-jaring makanan di IPA. Sedangkan.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Model Project Based Learning terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan meningkatkan antusiasme, semangat, interaksi, dan kerjasama antar siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.
2	Menurut Pratiwi dalam jurnal yang berjudul "penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA dalam pembelajaran daring di di kelas IX SMP" (Ramadhani, 2020)	Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu memiliki kesamaan dalam penggunaan model <i>Project Based Learning (PjBL)</i> sebagai pendekatan pembelajaran IPA serta	Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada aspek penerapan model <i>Project-Based Learning (PjBL)</i> dan konteks pembelajaran yang digunakan. Judul pertama	Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA siswa pada materi bioteknologi dan produksi pangan selama pandemi Covid-19. Pada Siklus I, sebanyak 15 siswa (62,5%)

		bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMP. Selain itu, kedua penelitian sama-sama mengevaluasi efektivitas PjBL terhadap hasil belajar siswa, meskipun dengan pendekatan yang berbeda.	menekankan penerapan model PjBL dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IX SMP secara umum. Fokusnya lebih luas karena tidak membatasi materi tertentu dan lebih menyoroti efektivitas PjBL dalam konteks pembelajaran daring. Sementara itu, judul kedua lebih spesifik karena meneliti pengaruh PjBL yang dikombinasikan dengan penggunaan kartu organisme terhadap hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan di kelas VII SMP. Selain itu, judul kedua lebih menekankan pada instrumen pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu organisme, sebagai media dalam	mencapai ketuntasan, sementara 9 siswa (37,5%) belum tuntas, sehingga belum memenuhi ketuntasan klasikal yang ditentukan (75%). Namun, pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, dengan 22 siswa (91,7%) mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa (8,3%) yang belum tuntas, menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
--	--	---	--	--

			penerapan PjBL. Dengan demikian, perbedaan keduanya terletak pada cakupan kelas, materi yang dipelajari, serta media pembelajaran yang digunakan dalam model PjBL.	
3	Menurut Ananda dalam jurnal yang berjudul ” pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajarantematik kelas v sdn 12 ” (Ananda, 2022)	Persaman dari kedua penelitian ini yaitu Kedua penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi, baik berupa media kartu organisme pada judul pertama maupun pengembangan E-LKPD interaktif pada judul kedua.	Perbedaan utama antara kedua judul terletak pada tingkat pendidikan, mata pelajaran atau tema pembelajaran, media pendukung yang digunakan, dan spesifikasi fokus penelitian. Judul pertama lebih umum untuk siswa SD dengan pendekatan tematik, sedangkan judul kedua lebih spesifik pada mata pelajaran IPA dengan dukungan media tertentu untuk siswa SMP.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan Model pembelajaran Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran tematik, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan berbasis proyek dapat memperbaiki hasil belajar siswa.
4	Menurut Ananda	Kedua judul	Judul pertama	Hasil pengujian

	dalam jurnal yang berjudul "pengaruh media pembelajaran kartu bergambar terhadap hasil belajar subtema organ gerak hewan" (novita, 2020)	bertujuan untuk mengukur pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Keduanya menggunakan media pembelajaran berbasis kartu, yaitu kartu bergambar pada judul pertama dan kartu organisme pada judul kedua, serta berfokus pada pembelajaran IPA, meskipun dengan subtema berbeda: organ gerak hewan dan jaring-jaring makanan. Meskipun metode pembelajarannya berbeda, kedua penelitian menekankan inovasi dalam proses belajar mengajar dan dilakukan di lingkungan pendidikan formal, yakni tingkat SD dan SMP.	menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran kartu bergambar secara spesifik tanpa metode pembelajaran tertentu, sementara judul kedua menggabungkan pendekatan Project Based Learning (PjBl) dengan media pendukung berupa kartu organisme, dalam konteks pembelajaran IPA yang lebih kompleks. Perbedaan juga terletak pada topik materi, jenjang pendidikan, dan pendekatan media.	hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (3,2036) > t_{tabel} (1,99346)$. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar subtema organ gerak hewan melalui media pembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran yang paling efektif pada subtema organ gerak hewan adalah media Pembelajaran Kartu Bergambar
--	--	---	--	---

C. Kerangka berpikir

Penelitian yang menggunakan banyak variabel harus menjelaskan hubungan antar variabel. Kerangka ini merupakan rangkuman hubungan antar variabel yang disintesa dari berbagai teori yang telah dijelaskan. Selain itu, dapat dibangun kerangka konseptual untuk membuat hipotesis berdasarkan dua variabel yang diteliti, yaitu:

1. Pengaruh Media Alat Peraga kartu organisme sebagai variabel independen (X).
 2. Hasil Belajar Siswa Kelas 7 Mata Pelajaran Jaring-Jaring Makanan merupakan variabel terikat (Y).
- Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa Kelas 7 Mata Pelajaran Jaring-Jaring Makanan tahun pelajaran 2024/2025 masih kurang
2. Pengaruh Media Alat Peraga Kartu organisme masih banyak kurang paham penyampaian terhadap peserta didik



Solusi

Solusi dalam menerapkan Media Alat Peraga Kartu Organisme yang berpusat pada siswa, meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 11 Bengkulu Tengah.



Pengaruh Media Alat Peraga Kartu Organisme



Hasil

Pemahaman Konsep Belajar Siswa Kelas 7 Mata Pelajaran Jaring-Jaring Makanan

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Media alat peraga kartu organisme dapat membantu visualisasi dan pemahaman konsep abstrak dalam jaring-jaring makanan.

- a. Siswa SMPN 11 Bengkulu Tengah memiliki pengetahuan dasar tentang konsep jaring-jaring makanan.

- b. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga kartu organisme.
- c. Alat peraga kartu organisme yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan materi pembelajaran jaring-jaring makanan.
- d. Siswa memiliki kondisi dan lingkungan belajar yang mendukung selama penelitian berlangsung.
- e. Tes yang digunakan dalam pretest dan posttest memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi untuk mengukur pemahaman konsep jaring-jaring makanan.

E. Hipotesis

Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis adalah tanggapan sementara terhadap rumusan masalah menyatakan (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh signifikan penerapan media alat peraga kartu organisme terhadap peningkatan pemahaman konsep jaring-jaring makanan pada siswa SMPN 11 Bengkulu Tengah pada tahun pelajaran 2024/2025

Ho = Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan media alat peraga kartu organisme terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa SMPN 11 Bengkulu Tengah pada tahun pelajaran 2024/2025.

