

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah aktivitas mental dalam kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak pernah ada pendidikan. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Oemar Hamalik (2008:36) menyatakan belajar adalah “fondasi dari perkembangan kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya dan terhadap lingkungannya. Belajar tidak hanya dilakukan dalam proses sekolah, tetapi belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja”.

Syaiful Sagala (2010:30) “belajar merupakan suatu upaya penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik mulai proses interaksi antara individu dan lingkungan yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman dan mendahului perilaku”. Belajar adalah suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Azhar Arsyad (2013) menyatakan “salah satu tanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya”.

Dari ketiga pandangan di atas maka dapat disimpulkan belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan atau peningkatan kualitas perilaku, yang diantaranya peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, sikap, serta berbagai kemampuan lainnya.

##### **2.1.2 Pembelajaran**

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran

bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Nana Sudjana (2001:28) menyatakan “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.

Nazarudin (2007:163) menyatakan “pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa”. Sedangkan Oemar Hamalik (1995) menyatakan “pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa”. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah.
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah.
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
- d. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh pendidik kepada peserta didik untuk suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seorang siswa yang di dapatkan dari hasil proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Sardiman

(2007:16) menyatakan “hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif)”.

Hamalik (2006:155) menyatakan “gambaran hasil belajar yang diperoleh dan diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif dan memiliki skala nilai berupa angka atau huruf.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik. Makna umum dari media yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sardiman (2011:7) menyatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Falahudin (2014:108) menyatakan “media pembelajaran adalah segala yang dapat menyalurkan pesan, interaksi, merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang ada”. Yusuf Hadi Miarso (2004:456) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauna si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran ialah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung.

### **2.1.5 Media Powerpoint**

#### **1. Pengertian Media Powerpoint**

*Microsoft power point* merupakan salah satu program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan *computer Microsoft Incorporation*, yang berbentuk slide dan dirancang untuk kepentingan presentasi. Daryanto (2013) menyatakan “*Media Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*”. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Riyana (2008) menyatakan “*Microsoft Office Power Point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”. Terdapat tiga tipe *Microsoft Office Power Point* yaitu *personal presentation stand alone* dan *web based*. Hujair AH. Sanaky (2009) mengemukakan bahwa “*media power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan *LCD* proyektor”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft power point* merupakan program aplikasi untuk persentasi. Untuk membuat persentasi diawali dengan membuat kerangka atau *outline* kemudian menyiapkan slide yang baik dengan tampilan yang menarik, dan dengan bantuan *LCD* proyektor.

#### **2. Kelebihan dan Kekurangan Media Powerpoint**

*Microsoft power point* adalah sebuah program aplikasi *Microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. *Microsoft*

*power point* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan seperti yang telah dikemukakan oleh Hujair. Sanaky (2009) yaitu :

### 1. Kelebihan

Hujair AH. Sanaky (2009) mengungkapkan bahwa aplikasi *power point* mempunyai keunggulan, diantaranya: a) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas. b) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan. c) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat. d) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi. e) Dapat digunakan berulang – ulang. f) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.g) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan *OHP*.

### 2. Kekurangan

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009) kekurangan *power point* diantaranya adalah : a) Pengadaan peralatannya mahal. b) Memerlukan perangkat keras (hardware) yaitu computer dan *LCD* untuk memproyeksikan pesan. c) Memerlukan persiapan yang matang, bilamana menggunakan tehnik- tehnik pengajaran (animasi) yang kompleks. d) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya. e) Menuntut ketrampilan khusus untuk menerangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program computer Microsoft Power Point, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan. f) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakannya dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.

### 3. Manfaat Media Powerpoint

Manfaat utama dari penggunaan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran dikelas adalah mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan sehingga mereka tertarik dengan materi tersebut. *Microsoft Power Point* sangat efektif dan profesional sebagai media pembelajaran. Program ini membantu guru yang berperan sebagai pemateri untuk menambah daya tarik dari gagasan yang sudah dibuat sesuai tujuannya. Dengan dukungan kreativitas guru, *Microsoft Power Point* bisa menjadi jurus ampuh untuk mengkondisikan siswa, khususnya dalam pembelajaran.

Azhar Arsyad (2011) menyatakan “manfaat dari *power point* antara lain adalah sebagai berikut : a) materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik. b)

penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. c) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer – pointer materi”. Hikmah (2020) juga menyatakan bahwa “media pembelajaran *power point* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka”. Purwanti, et al (2020) “pemanfaatan media *Power Point* interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, cukup menarik, dan sangat membantu dalam proses memahami materi pembelajaran”.

Maka berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *power point* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media *power point*, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2.1.6 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan sosial kemasyarakatan, termasuk di dalamnya membahas permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial. Rudy Gunawan (2011) “Ilmu sosial merupakan bahan kajian yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan ketrampilan sejarah,geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi”. Sa’dun dan Hadi Sriwijaya (2011:75) menyatakan “IPS adalah perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran disekolah”. Trianto (2010: 171) menyatakan “Ilmu pengetahuan sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, antropologi, filsafat dan psikologi sosial”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan IPS ialah cabang ilmu sosial yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah melalui penyederhanaan dalam suatu mata pelajaran sekolah dalam bentuk integrative yang

mengkaji tentang konsep-konsep ilmu sosial yang diturunkan dari cabang ilmu sosial seperti : geografi, sosiologi, antropologi ekonomi, dan sejarah sebagai tujuan pengajaran di sekolah. Aspek – aspek pembelajaran IPS meliputi aspek berikut :

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. System sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Aspek-aspek ini nantinya akan dipelajari lebih mendalam pada materi pelajaran IPS sesuai dengan cabang ilmu IPS seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi. Namun pada jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS masih bersifat terpadu.

## **2. Manfaat Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial**

Salah satu mata pelajaran utama yang wajib diambil oleh siswa di tingkat pendidikan dasar adalah IPS. Akibatnya, pendidikan IPS menjadi penting bagi siswa. Selain itu, siswa yang bersekolah juga berasal dari berbagai latar sosial, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan menggabungkan pelajaran IPS yang mereka pelajari di kelas menjadi sesuatu yang lebih signifikan di luar sekolah atau di masyarakat.

Anak sekolah dasar belum mampu memahami masalah sosial yang ada di masyarakat secara menyeluruh dan utuh karena tingkat perkembangannya. Siswa dapat mengembangkan informasi, kemampuan, sikap, pengalaman, dan kepekaan yang diperlukan untuk menghadapi masalah kehidupan dengan mempelajari IPS di sekolah. Selain itu, diharapkan siswa kelak dapat berpikir secara kritis dan rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Lebih lanjut, Hidayati(2004) menyatakan “alasan penting mempelajari IPS di sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ialah supaya 1) siswa bisa mensistematisasikan bahan, informasi, dan kemampuan yang dimiliki yang telah dimiliki menjadi lebih bermakna, 2) siswa bisa lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab, 3) siswa bisa

meninggikan rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia”.

Seperti dapat dilihat dari pernyataan di atas, pelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari, terutama di sekolah dasar, karena materi yang tercakup dalam kelas ini dapat membantu siswa belajar bagaimana mengenali dan mempelajari masyarakat yang berbeda serta bagaimana berpikir kritis dan rasional tentang masyarakat, situasi sosial, setiap dan semua masalah sosial masyarakat luas.

### **2.1.7 Materi Cerita Tentang Daerahku**

#### **1. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu**

Apakah kalian pernah mendengar kata Sejarah? Apa yang dimaksud dengan Sejarah? Kalian dan orang-orang disekitar kalian, semuanya semuanya pasti memiliki kisah dimasa lalu, begitu juga dengan daerah tempat tinggal kalian. Jika kalian ditanya dimana tempat tinggal kalian ? jika mendapatkan pertanyaan tersebut, kalian sudah pasti bisa menunjukkan dengan benar dimana rumah kalian berada. Tetapi apakah kalian sudah mengenal provinsi tempat kalian berada? Apa saja kekayaan alamnya ? Lalu, bagaimana dengan kehidupan masyarakat di daerah kalian ?

Coba ingat Kembali masa kecil kalian, Apakah kondisi rumah kalian dahulu masih sama dengan Sekarang ? Apakah keadaan lingkungan disekitar tempat tinggal kalian masih sama ? Setidaknya, lingkungan disekitar tempat tinggal kalian pasti sudah menjadi lebih ramai.

Ini menjadi bukti bahwa sebuah daerah dapat berkembang. Kota/kabupaten maupun provinsi tempat tinggal kalian pun selalu mengalami perubahan. Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Sebagai contoh kita bisa melihat dan belajar bagaimana perkembangan suatu daerah yang kita kenal saat ini seperti daerah Pancurbatu. Apakah daerah Pancurbatu yang kita kenal saat ini, sama dengan Pancurbatu yang di masa lalu? Untuk itu mari kita lihat bagaimana perkembangan Sejarah daerah Pancurbatu tersebut.



a. Kecamatan Pancurbatu

Sebelum Tahun 1945 atau pada Zaman Pemerintahan Belanda Kecamatan Pancur Batu disebut dengan Sinuan Bunga dengan Ibu Kota Arnhemia. Pada Tahun 1952 Gubernur Kepala Daerah Tk.I Sumatera Utara yakni Abdul Hakim mengadakan perubahan Pamong Sipil Kabupaten Daerah Tk.II Deli Serdang secara Administratif dibagi atas 6 enam kewedanaan yang terdiri dari 30 tiga puluh kecamatan, salah satunya adalah Kecamatan Pancur Batu dengan Kewedanaan Deli Hulu. Pada Tahun 1974 sejalan dengan perluasan Kotamadya Medan bahwa Desa Lau Cih, Desa Namo Gajah, Desa Simalingkar-B, Desa Kemenangan Tani, Desa Simpang Selayang dan sebahagian Desa Baru telah menjadi Kotamadya Medan sampai sekarang, dan selanjutnya Kecamatan Pancur Batu pada masa itu terdiri dari 59 desa.

b. Kondisi Geografis Kecamatan Pancurbatu

Secara Geografis batas-batas wilayah Kecamatan Pancur Batu adalah sebagai berikut : 1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Medan Tuntungan dan Medan Sunggal 2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Sibolangit 3. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Namo Rambe Universitas 4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Kutalimbaru Jarak Ibu Kecamatan Pancur Batu dengan Ibu Kota Propinsi Sumatera Utara sepanjang 17 Km dan dengan Kota Kabupaten Deli Serdang adalah 35 Km. Dan keadaan alam Kecamatan Pancur Batu adalah datar, landai dan berbukit dataran tinggi dengan ketinggian rata-rata  $\pm 60$  m di atas permukaan laut, beriklim sedang serta dipengaruhi musim panas dan musim penghujan, dengan suhu maksimum  $33^{\circ}\text{C}$  dan minimum  $29^{\circ}\text{C}$  serta dilintasi beberapa Sungai.

Secara Geografis batas-batas wilayah Kecamatan Pancurbatu adalah sebagai berikut :

1. Sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Medan Tuntungan dan Medan Sunggal.
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Sibolangit
3. Sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Namorambe.

4. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Kutalimbaru.

c. Sejarah Singkat Pancurbatu

Pancur Batu, adalah sebuah kecamatan yang secara administratif termasuk wilayah Kabupaten Deliserdang, dengan luas wilayah 122.53 km<sup>2</sup>, dan berjarak sekitar 18 km dari Kota Medan. Secara demografis kecamatan ini mayoritas dihuni oleh warga suku Karo, sebagiannya suku Batak dan Jawa, serta suku-suku lainnya, termasuk Tionghoa.

Pada masa penjajahan Kolonial Belanda, Pancur Batu dikenal dengan nama Arnhemia, diberikan oleh Pemerintah Hindia Belanda. Dalam laman wikipedia berbahasa Inggris, hingga hari ini masih lebih dikenal nama Arnhemia dibanding nama Pancurbatu. English Wikipedia menjelaskan Arnhemia sebagai "a town in North Sumatra, Indonesia". Arnhemia sendiri adalah nama salah satu spesies dari tanaman thymemelaeeae, golongan pohon gaharu. Barangkali di kota ini dulunya banyak terdapat pohon gaharu.

Pada masa-masa pemerintahan Kolonial Belanda, di Arnhemia atau Pancur Batu terdapat perkebunan tembakau, tepatnya di kawasan Tuntungan, milik Deli Maatschappij. Selain perkebunan tembakau di Tuntungan, di Arnhemia dulupun terdapat perkebunan tembakau milik Rotterdam Deli.



**Gambar 2.1: Arnhemia 1900**

Keberadaan perkebunan ini mengakibatkan dibutuhkan banyak kuli kontrak untuk bekerja di sana. Inilah alasan kenapa di Pancurbatu pernah ada stasiun kereta api, yang boleh dibilang cukup besar pada masa jayanya. Stasiun ini dibangun pada tahun 1900, ketika dilakukan perluasan area perkebunan tembakau. Pada waktu itu penanaman kopi di kawasan Serdang juga mulai menuai sukses besar. Oleh sebab itu perusahaan kereta api yang dulu dinamakan Deli Spoorweg Maatschappij (DSM) melakukan perpanjangan jalur rel sepanjang 162 mil, dengan rute baru, yakni Medan-Arnhemia salah satunya. Dalam peta jalur kereta api lama Sumatera Utara, nama Arnhemia akan ditemukan merujuk kota Pancurbatu sekarang.

Selain modal transportasi kereta api, dari penuturan Pdt. Jonvianus Tarigan pada tahun 2011, yang melayani sebagai pendeta di Buluh Awar, Kecamatan Sibolangit, sebuah Kecamatan yang berbatasan langsung dengan Kecamatan Pancurbatu, dia menjelaskan bahwa jalur transportasi darat berupa jalan beraspal telah lebih dahulu dibuka pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1892, tidak lama setelah masuknya pekabar Injil dari Belanda ke Buluh Awar pada 1890.

Ini adalah jalur jalan yang saat ini dikenal dengan nama Jalan Jamin Ginting. Jalan utama yang menghubungkan kota Medan dan Kabanjahe, Kabupaten Karo, sepanjang lebih kurang 76 km, dan melintasi kota Pancur Batu. Mungkin jalan ini adalah salah satu ruas jalan non tol yang terpanjang di Indonesia. Hingga saat ini jalan ini nyaris menjadi satu-satunya jalan nasional yang menghubungkan Kota Medan dengan 11 kabupaten/kota yang ada di Provinsi Sumatera Utara dan Provinsi Aceh.

#### d. Pancurbatu Masalalu dan Masakini

Pada masa Kolonial Belanda hingga dimasa kini, Pancurbatu telah mengalami perubahan mulai dari sebutan nama yang dikenal dulu sebagai Arnhemia sekarang telah menjadi Pancurbatu. Pada masa Kolonial Belanda penduduk Pancurbatu juga belum terlalu banyak, hal itu terlihat di masa lalu tempat tersebut masih sedikit orang-orang atau Masyarakat yang berlalu Lalang disana dan karena sedikitnya penduduk Pancurbatu, pada saat pemerintahan Belanda

didatangkanlah orang-orang dari Jawa untuk menjadi buruh di Perkebunan tembakau (Arnhemia). Akan tetapi dimasa kini Pancurbatu sudah terlihat ramai, kendaraan-kendaraan disana juga sudah banyak berlalu Lalang sehingga menimbulkan kemacetan.



**Gambar 2.2: Pancurbatu Zaman dulu**



**Gambar 2.3: Pancur Zaman Sekarang**

Selain dari bangunan rumah dan kepadatan penduduk disana, mata pencaharian Masyarakat Pancurbatu juga mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa kita lihat pada table berikut :

**Tabel 2.1 Matar Pencaharian Masyarakat Pancurbatu**

Zaman dulu	Zaman Sekarang
Petani	Petani
Buruh Perkebunan	Pedagang
Pedagang	PNS/ASN
	Karyawan
	Buruh harian lepas

e. Sumber Daya Alam Pancurbatu

Sumber daya alam yang dimiliki daerah Pancurbatu ialah pertanian, Perkebunan, air permukaan (sungai) dan Pariwisata. Berdasarkan hal tersebut yang menjadi kekayaan alam daerah Pancurbatu ialah Perkebunan tembakau dan hasil pertanian oleh penduduk setempat, seperti padi, jagung, ubi, pisang dan berbagai sayuran. Namun dari beberapa hasil tani diatas, padi merupakan hasil tani terbesar yang dihasilkan dari daerah Pancurbatu, yang selanjutnya hasil tani terbesar kedua ialah jagung. Jagung merupakan tanaman yang banyak di tanam oleh Masyarakat Pancurbatu, selain bisa dijual jagung juga dimanfaatkan sebagai pakan ternak mereka.

## **2. Daerahku Dan Kekayaan Alamnya**

Setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda, hal tersebut juga berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah.

Misalnya, seperti daerah Pancurbatu yang memiliki kekayaan alamnya tersendiri. Pancurbatu merupakan salah satu daerah penghasil tembakau, selain tembakau hasil bumi daerah Pancurbatu ialah padi, jagung, ubi dan pisang. Dengan kata lain kekayaan alam Pancurbatu ialah tembakau, padi, jagung, ubi, dan pisang.

## **3. Masyarakat di Daerahku**

Perkembangan dan kekayaan alam daerah Pancurbatu membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau orang yang ditugaskan di daerah disebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh.

Para pendatang tersebut, pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasanya dan bahasa daerahnya. Lalu para pendatang tersebut bercampur dengan penduduk asli yang ada disana, sehingga tercampurnya budaya asli disana dengan para pendatang tersebut.

Perkembangan suatu daerah, mempengaruhi kehidupan masyarakatnya. Mata pencarian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi Kawasan industri. Maka umumnya Sebagian penduduknya akan berganti profesi, dari petani menjadi karyawan pabrik. Seperti daerah Pancurbatu yang awalnya dimasa kolonial Belanda para penduduk bekerja sebagai buruh di Arnhemia atau perkebunan tembakau, selain menjadi buruh penduduk berprofesi sebagai petani dan pedagang. Berbeda halnya dimasa sekarang di daerah Pancurbatu sudah dibangun gedung-gedung dan menjadi tempat Perindustrian, sehingga Masyarakat Pancurbatu selain sebagai petani, mereka juga menjadi buruh di Perindustrian tersebut.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Masalah yang diangkat adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 101832 Pancur Batu masih kurang optimal. Sebelumnya telah diuraikan bahwa media *power point* merupakan cara pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran, dengan cara menampilkan gambar melalui *proyektor* sehingga menjadi daya tarik oleh para peserta didik, dan hal tersebut akan membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran *power point* tersebut.

Media pembelajaran *power point* digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV semester genap yang membahas tentang cerita tentang daerahku. Dengan menggunakan media pembelajaran *power point*, siswa akan belajar materi cerita tentang daerahku.

Berdasarkan diterapkannya penggunaan media pembelajaran *power point* tersebut, diyakini hasil belajar semakin meningkat, dan juga semakin antusias untuk mengikuti pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, dan bukan hanya satu mata pelajaran saja, tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut, termasuk mata pelajaran IPS.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis jika dilihat dari arti katanya, hipotesis berasal dari dua kata yaitu “hypo” artinya di bawah dan “thesa” artinya kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah-masalah penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul, maka hipotesis penelitian ada pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 101832 Pancur Batu T.P 2023/2024.

### 2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan mengenai peninggalan peninggalan Sejarah dengan menggunakan gaya belajar terhadap motivasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran ialah alat perantara seperti *Power Point* yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung.
3. Media Power Point adalah sebuah perangkat lunak yang ada pada computer yang digunakan sebagai media atau alat untuk menyampaikan materi pelajaran.
4. Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan kehidupan sosial dari realitas nyata di dalam kehidupan sehari-hari di dalam Masyarakat.
5. Manfaat mempelajari IPS ialah membantu siswa belajar bagaimana mengenali dan mempelajari masyarakat yang berbeda serta bagaimana berpikir kritis dan rasional tentang masyarakat. situasi sosial. setiap dan semua masalah sosial masyarakat luas.
6. Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif dan memiliki skala nilai berupa angka atau huruf.