

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Skinner (dalam Saleh, 2018 : 94) menyatakan Belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Artinya sebagai akibat dari tindakan belajar maka kita akan mengalami adaptasi progresif yang berarti memiliki tendensi berubah kearah yang lebih sesuai atau lebih sempurna dari keadaan sebelumnya. Hilgrad & Bower (dalam Asrori, 2020 : 128) menyatakan pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu seseorang. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep. Pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Tugas utama siswa adalah belajar sedangkan aktivitas belajar akan mendatangkan hasil belajar. Hasil

belajar IPS merupakan faktor penting dalam Pendidikan, karena menjelaskan interaksi lingkungan yang dapat mengarahkan kepada tingkah laku yang baik.

Peneliti mengambil kesimpulan pengertian dari para ahli yang diatas , adalah suatu proses perubahan yang dilakukan oleh setiap orang untuk meningkatkan tingkah laku seperti pemahaman, kebiasaan, keterampilan, daya fikir dan proses mendapatkan ilmu sehingga ada perubahan dari sebelumnya agar seseorang melakukan kegiatan belajar akan berubah menjadi yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran maupun belajar merupakan kegiatan saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran efektif adalah proses belajar mengajar yang harus mencapai bagaimana proses pembelajaran untuk menghasilkan pemahaman yang baik dan memberikan perubahan tingkah perilaku diaplikasikan dalam kehidupan. Pembelajaran merupakan upaya atau kegiatan dilakukan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Tiga kata kunci dalam pembelajaran begitu penting, yakni: proses interaksi, sumber belajar, dan lingkungan, serta pengetahuan dan keterampilan baru. Merencanakan masa depan intinya adalah pendidikan, dalam pendidikan intinya adalah pembelajaran, dalam pembelajaran yang di bahas adalah kegiatan belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna

materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapantahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik, adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran juga usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Pembelajaran yang terjadi saat ini seringkali masih bersifat transmisi, yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang ada pada buku pelajaran saja. Sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivis memberikan perbedaan yang nyata. Ciri-cirinya adalah siswa terlibat aktif dalam belajarnya, siswa belajar materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang

melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka langsung maupun interaksi secara tidak langsung seperti menggunakan berbagai media pembelajaran. Sementara Azhar (dalam Pohan, 2020: 1) menyatakan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relative tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek juga dituntut untuk aktif mencari, menentukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

2.1.3 Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang baik, guru hendaknya mampu untuk merencanakan kegiatan belajar yang baik dengan cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam pemilihan metode, guru harus mengkaji kesesuaian antara perilaku yang diharapkan dengan tujuan metode pembelajaran. Metode dipakai sesuai dengan tujuan, kondisi, jenis dan fungsinya, waktu dan tempat serta anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya saat dilaksanakannya kegiatan.

Pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang akan disampaikan. Dengan metode yang tepat pun, kesulitan guru dalam menyampaikan materi bisa diminimalisasikan. Metode

pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan kondisi siswa-siswa di kelas, untuk itu seorang guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas guru untuk menerapkan dan mengembangkan berbagai macam bentuk metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir, daya analisis dan hasil belajar siswa di sekolah.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemampuan pemahaman konsep yang baik pada siswa, serta terhadap materi-materi pembelajaran, sehingga akan dapat melatih siswa dan dapat mengembangkan skill belajar siswa di sekolah, serta sikap ilmiah para siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa di sekolah, memberikan bukti nyata adanya kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

2.1.4 Pengertian Metode *Scramble*

Robert B. Taylor (dalam Miftahul Huda, 2014:303) menyatakan *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan kiri. *Scramble* juga salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan kiri.

a) Macam-macam Metode Pembelajaran *Scramble*

Sesuai dengan sifat jawabannya metode pembelajaran *scramble* terdiri atas bermacam– macam bentuk yakni:

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata–kata dan huruf–huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: Tpeain = petani Kberjae = bekerja.

2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata–kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya Pergi- aku- bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus.
 3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat–kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.
- b) Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Scramble* adalah sebagai berikut :
- Menurut Miftahul Huda (2014:304) terdapat delapan langkah-langkah yang dapat diterapkan di dalam pelajaran yang menggunakan metode *Scramble* sebagai berikut:
- (1) Guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran,
 - (2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya. Huruf pada kolom B merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan pada kolom A,
 - (3) Guru memberi durasi waktu tertentu untuk pengerjaan soal.
 - (4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru,
 - (5) Guru mengecek waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa,
 - (6) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu,
 - (7) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar,
 - (8) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.
- c) Manfaat Penggunaan Metode *Scramble*
Bagi Peserta Didik :

- a. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah yang sulit akan berkurang bebannya.
- b. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi.

Bagi guru :

- a) Mendapat Pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.
- b) Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
- c) Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius.
- d) Kelebihan yang dimiliki metode pembelajaran *scramble* :
 - (1) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat,
 - (2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak,
 - (3) Melatih kedisiplinan siswa.
- e) Kelemahan model pembelajaran *scramble* :
 - (1) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya,
 - (2) Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif,
 - (3) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Belajar adalah Perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah afeksi, kognisi dan psikomotor. Belajar juga suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Perubahan tingkah laku yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan individu.

Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Karena belajar adalah suatu proses, maka dari proses tersebut akan menghasilkan suatu hasil dan hasil dari proses belajar adalah berupa hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh murid sebagai hasil belajarnya, baik berupa angka, huruf, atau tindakan yang encerminkan hasil belajar yang telah dicapai masing-masing anak dalam periode tertentu. Untuk memperoleh hasil belajar optimal yang diharapkan maka ada kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan atau hasil belajar. Ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan hasil belajar yaitu :

- 1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
- 2) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya.

Jadi, secara sederhana hasil belajar adalah penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki siswa yang ditunjukkan dengan tes atau soal yang diberikan oleh guru dan kemampuan perubahan sikap atau tingkah laku yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

a) Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk menggambarkan hasil belajar yang dicapai siswa, maka diadakan suatu proses penilaian seperti tes hasil belajar. Tes hasil belajar dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar. Terdapat 3 (tiga) komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar, yaitu kemampuan :

1) Kognitif (pengetahuan)

Berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku meliputi kemampuan pemahaman pengetahuan serta melibatkan kemampuan dalam mengorganisasi potensi berpikir untuk dapat mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang mewujudkan dalam hasil belajar. Ranah psikologi siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah

kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol, aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol otak selalu bekerja siang dan malam.

Teriring dengan upaya ini, guru juga diharapkan mampu menjauhkan para siswa dari metode yang mengarah ke aspirasi asal naik atau lulus. Kepada siswa dijelaskan contoh-contoh dan peragaan sepanjang memungkinkan agar mereka memahami signifikansi materi dan hubungannya dengan materi-materi lain. Disamping itu, guru juga sangat diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi yang ia ajarkan, sehingga keyakinan para siswa terhadap faidah materi tersebut semakin tebal dan pada gilirannya kelak akan mengembangkan dan mengaplikasikan dalam situasi yang relevan. Sekurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru yakni:

- 1) Metode belajar memahami isi materi pelajaran
- 2) Metode meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, jika guru ingin mengembangkan ranah kognitif siswa, maka yang harus dilakukan dalam mengembangkan metode belajar adalah memahami isi materi pelajaran dan aplikasinya.

2) Afektif (sikap)

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah afektif. Sebagai contoh, seorang guru yang pandai dalam mengembangkan kecakapan kognitif dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah afektif para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang mendalam terhadap arti penting materi pelajaran yang disajikan guru serta preferensi

kognitif yang mementingkan aplikasi prinsip-prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan ranah afektif para siswa.

3) Psikomotor (keterampilan)

Kemampuan yang dimiliki tidak hanya mengorganisasikan berbagai pola yang bermakna berupa keterampilan dalam memecahkan masalah. Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah kognitif para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri keterampilan ranah afektif dan ranah psikomotor.

b) Penilaian Hasil Belajar

Jika dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu tes dan non tes. Tes ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan) ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, ada tes tulisan (menuntut jawaban dalam bentuk tulisan), tes ini ada yang disusun secara obyektif dan uraian dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Sedangkan non tes sebagai alat penilaiannya mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala sosiometri, studi kasus.

1) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

1 Faktor internal siswa, meliputi dua aspek, yaitu:

- a) Faktor fisiologis
- b) Faktor psikologis.

2 Faktor eksternal siswa, meliputi dua aspek, yaitu :

a) Faktor sosial

- 1) Faktor lingkungan keluarga
- 2) Faktor dalam lingkungan pendidikan formal
- 3) Faktor dari masyarakat

b) Faktor Non Sosial

- 1) Keadaan alam, seperti cuaca, udara, waktu dan sebagainya
- 2) Tempat belajar yang dipakai seperti letak pergedungan, ruang belajar.
- 3) Alat-alat yang dipakai dalam belajar, buku bacaan, alat-alat tulis dan alat peraga lainnya.

Secara khusus guru menjadi faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, guru dituntut dapat menerapkan beberapa metode mengajar berbeda yang sesuai dengan masing-masing tahapan. Tingkat keefektifan seorang guru adalah guru yang tidak hanya berfokus pada salah satu metode mengajar saja. Ini artinya seorang guru idealnya tidak boleh terpaku hanya pada satu metode mengajar saja karena dalam mengajar seorang guru harus dapat menyesuaikan situasi dan kondisi agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Guru dalam aktivitasnya mengajar praktik idealnya memerlukan bantuan dari alat bantu mengajar seperti media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilannya dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terbatas pada penggunaannya dalam proses belajar namun juga memiliki tujuan spesifik yaitu tercapainya belajar yang efektif.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPS

IPS merupakan mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dan lainnya (Fitria et al., 2021). Pada tingkat sekolah dasar, Pembelajaran IPS

merupakan salah satu bagian dari 5 mata pelajaran yang ada pada pembelajaran tematik. Sebagai ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sosial, maka pembelajaran ini dapat di pahami oleh peserta didik. Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS ialah interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.

Permasalahan yang timbul adalah banyak pengajar di sekolah hanya mampu menjelaskan menggunakan bahasa verbal. Pembelajaran yang hanya diajarkan dalam bentuk bahasa verbal tidak akan menumbuhkan pengetahuan dan tidak akan dapat berdampak signifikan terhadap pengetahuan ilmu sosial yang dibutuhkan anak. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah adalah:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar mampu bertanggung jawab membangun masyarakat.

2.1.7 Materi Pembelajaran IPS di SD

A. Kenampakan Lingkungan Alam Dan Buatan Di Sekitar

1. Pengertian Lingkungan Alam

Lingkungan alam adalah semua yang di alam (dengan sendirinya terbentuk secara alami) Lingkungan merupakan ciptaan Tuhan Sang Maha Pencipta. Lingkungan alam dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Lingkungan Alam Daratan

Daratan adalah bagian bumi yang kering. Daratan sebagian besar berupa lahan tanah. Lingkungan alam daratan antara lain:

1. Gunung

Gunung adalah permukaan bumi yang menjulang tinggi (bukit yang besar dan tinggi) Gunung dibedakan menjadi duayaitu gunung berapi (yang masih aktif) dan gunung tidak berapi (sudah tidak aktif) Gunung api adalah gunung yang memiliki kawah atau gunung yang di dalamnya terdapat magma. Contoh: gunung api yaitu Gunung Sinabung di Sumatera; Gunung Merapi di Magelang Jawa Tengah.

2. Pegunungan

Pegunungan adalah daerah yang terdiri atas gunung- gunung dengan ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. Contoh: Pegunungan Dieng di Jawa Tengah.

3. Pantai

Pantai adalah wilayah perbatasan antara daratan dan perairan. Pantai yang menjorok ke lautan disebut tanjung. Adapun lautan yang menjorok ke daratan disebut teluk. Pantai dibedakan menjadi 2 yaitu Pantai landai, yaitu pantai yang daratannya menurun sedikit demi sedikit ke arah laut. Contoh: Pantai di Semarang, Jawa Tengah Dan

Pantai curam, yaitu Pantai yang daratannya menurun secara terjal dan curam.

4. Hutan

Berdasarkan jenis tumbuhannya hutan dibedakan menjadi 2 macam yaitu Hutan homogen adalah hutan yang ditumbuhi pohon-pohon yang sejenis. Contohnya: hutan bakau, hutan pinus, hutan jati, dan lain-lain. Hutan heterogen adalah hutan yang ditumbuhi pohon yang berbeda jenis. Contohnya: hutan tropis, hutan lindung, hutan wisata dan lain-lain

b. Lingkungan Alam Perairan

Lingkungan alam perairan adalah lingkungan yang basah. Lingkungan alam perairan antara lain:

1. Laut adalah kumpulan air asin dalam jumlah banyak dan luas. Contoh: Laut Jawa.
2. Samudra adalah laut yang sangat luas. Contoh: Samudra Indonesia, Samudra Atlantik, Samudra Pasifik.
3. Sungai adalah aliran air yang besar dan bermuara ke laut
4. Danau adalah genangan air yang sangat luas dan dikelilingi oleh daratan
5. Selat adalah laut sempit yang memisahkan dua pulau
6. Teluk adalah laut yang menjorok ke daratan
7. Muara adalah tempat berakhirnya aliran sungai di laut

2. Manfaat Lingkungan Alam

a. Pantai

1. Sebagai objek wisata atau rekreasi seperti Pantai Parangtritis dan Pantai Kuta
2. Sebagai tempat olahragamisalnya untuk selancar (surfing)

b. Hutan

1. Sebagai tempat menyimpan cadangan air.
2. Sebagai paru-paru dunia sebab hutan menghasilkan udara yang bersih.
3. Sebagai Objek wisata alam

4. Sebagai penghasil kayu sebagai bahan baku pembangunan.

c. Gunung

1. Untuk wisata dan rekreasi.
2. Untuk olahraga, misalnya mendaki gunung dan paralayang
3. Muntahan abu vulkanik dari gunung berapi yang meletus dapat menyuburkan tanah.
4. Muntahan material berupa pasir dan bebatuan dari gunung berapi dapat dimanfaatkan untuk bahan bangunan

d. Sungai

1. Untuk mengairi sawah/irigasi
2. Sebagai sarana transportasi
3. Sebagai tempat perdagangan misalnya pasar apung di Kalimantan.
4. Sebagai tempat budidaya atau memelihara ikan
5. Sebagai objek wisata

e. Danau

1. Bermanfaat untuk irigasi.
2. Untuk memelihara ikan.
3. Sebagai objek wisata

f. Laut

1. Sebagai sarana transportasi
2. Sebagai penghasil ikan dan biota laut lainnya seperti kerang, rumput laut dan lain-lain.
3. Sebagai pembangkit listrik tenaga air
4. Sebagai sumber mineral
5. Sebagai sarana olahraga
6. Sebagai tempat rekreasi

g. Pegunungan

1. Bisa digunakan sebagai area Perkebunan
2. Sebagai sarana rekreasi dan olahraga

B. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan oleh manusia untuk menunjang keperluan hidup manusia. Berikut ini adalah macam-macam lingkungan buatan berdasarkan fungsinya:

1. Transportasi

a. Jalan Raya

Jalan adalah tempat untuk lalu lintas orang atau kendaraan. Jalan raya adalah jalan besar, lebar dan biasanya beraspal

b. Jembatan

Jembatan adalah jalan yang direntangkan di atas laut, sungai atau jurang. Jembatan berfungsi sebagai penghubung dua tempat yang terpisah. Misalnya adalah Jembatan Suramadu, Jembatan Ampera, Jembatan Lengkungan dan lain-lain.

c. Bandara

Bandara adalah tempat landas pesawat terbang. Contoh: Bandara Ahmad Yani Semarang, Bandara Soekarno Hatta, Bandara Polonia Medan, Bandara Adi Sucipto, Bandara Juanda, dan sebagainya.

d. Terminal adalah tempat pemberhentian bus. Contoh: Terminal Terboyo Semarang, Terminal Tirtonadi Solo, Terminal Bawen, dan sebagainya.

e. Pelabuhan

Pelabuhan adalah tempat berlabuhnya kapal sebagai sarana transportasi laut. Contoh: Pelabuhan Tanjung Emas Semarang, Tanjung Priok,

f. Stasiun

Stasiun adalah tempat pemberhentian kereta api. Contoh: Stasiun Tawang dan Poncol di Semarang, Stasiun Balapan Solo, Stasiun Pasar Senen.

2. Keperluan lainnya

a. Taman

Taman dibuat manusia untuk tujuan keindahan dan kesejukan. Taman kota letaknya di tengah kota. Taman kota berfungsi sebagai paru-paru kota dan tempat rekreasi. Contoh: Taman Suropati Jakarta, Taman Diponegoro

Semarang.

b. Kolam

Kolam ikan digunakan untuk memelihara ikan. Kolam renang digunakan untuk sarana olahraga renang

c. Air mancur

Air mancur adalah air yang memancar dari bawah ke atas, kemudian jatuh lagi ke bawah. Air mancur dibuat untuk memperindah lingkungan.

d. Gedung

Gedung adalah bangunan untuk kantor tempat tinggal atau tempat pertunjukkan.

e. Rumah sakit

Rumah sakit adalah bangunan tempat merawat orang sakit Rumah sakit bersalin khusus melayani pemeriksaan ibu hamil ibu yang melahirkan dan kesehatan anak balita Rumah sakit jiwa khusus merawat orang yang sakit jiwa. Contoh: Rumah Sakit Kariadi Semarang Rumah Sakit Ken Saras.

f. Pasar

Pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli atau tempat jual beli. Contoh: Pasar Johar Semarang, Pasar Kliwon Kudus, Pasar Klewer Solo, Tanah Abang Jakarta

g. Gedung Sekolah dan Universitas

Universitas adalah tempat untuk menuntut ilmu Contoh: Universitas Negeri Semarang SD Labschool Unnes.

h. Waduk

Waduk juga sebagai tempat berkumpulnya aliran sungai atau tempat penampungan air di wilayah yang bersangkutan. Manfaat waduk adalah sebagai pembangkit listrik tenaga air atau pengairan sawah budi daya ikan air tawar tempat rekreasi, pengendali banjir dan kegiatan olahraga (dayung) Contoh : Waduk Gajahmungkur, Waduk Jatibarang.

2.2 Kerangka Berfikir

Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2019: 72) mengatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting”. Pembelajaran IPS di sekolah dasar mengajarkan berbagai konsep dari mata pelajaran yang saling berkaitan dan sering ditemui di lingkungan sekitar siswa. Siswa dituntut untuk selalu aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut. Masih ada beberapa guru yang melaksanakan pembelajaran ini menggunakan metode ceramah tanpa dilengkapi dengan metode pembelajaran sehingga kurang efektif. Hal itu juga akan membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS, kurangnya interaksi guru dan siswa, minimnya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa juga kurang maksimal.

Permasalahan tersebut maka sudah seharusnya bagi seorang guru untuk mengatasinya supaya proses pembelajaran berjalan secara optimal dengan merancang metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu metode pembelajaran *scramble*. Metode pembelajaran tersebut merupakan metode pengajaran yang mengajak siswa secara berkelompok untuk menyusun jawaban acak menjadi jawaban yang benar.

Pemahaman pembelajaran siswa dapat meningkat, guru dapat memberikan pemahaman tema-tema pembelajaran yang disampaikan menggunakan metode *scramble*. Hal itu dilakukan agar menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan menjalin komunikasi yang lebih efektif, sehingga dari penerapan metode pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa diharapkan akan memaksimalkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *scramble* lingkungan pada materi IPS SD Kelas III sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : Ada pengaruh signifikan penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

2.4 Definisi Operasional

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

1. 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 yang telah dipelajari.
2. Pembelajaran dikatakan sebagai proses perolehan ilmu yang diberikan kepada peserta didik. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dikelas III
3. Metode pembelajaran dalam penelitian yaitu metode *scramble*, Metode *scramble* merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.
4. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh murid sebagai hasil belajarnya. Hasil belajar untuk mengukur metode pembelajaran ini yaitu *post test*.

5. Penelitian ini dilaksanakan di SD NEGERI 065013 MEDAN SELAYANG.

