

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu tindakan, suatu tingkah laku yang kompleks dari siswa, suatu tindakan, pembelajaran yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan. Menurut Hilda, dkk (2023:1) “Belajar merupakan segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar”. Menurut Pupu S (2019:3) “Belajar diartikan sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan”.

Menurut Dina Gasong (2018:8) “Belajar merupakan proses yang sangat rumit dan kompleks, yang sekarang ini baru dimengerti Sebagian”. Menurut Dinis, dkk (2023:3) "Belajar merupakan suatu proses aktif yang melibatkan penerimaan, pemahaman, dan pengolahan informasi atau pengetahuan yang tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah saja tetapi juga terjadi di berbagai konteks kehidupan sehari-hari".

Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala aktivitas dan proses aktif yang melibatkan penerimaan pemahan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang diselenggarakan guru dan peserta didik melalui tahap-tahap tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup perpaduan dua aspek yaitu, pembelajaran berfokus pada apa yang seharusnya dilakukan siswa, pengajaran berfokus pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi layanan pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu dalam suatu kegiatan ketika terjadi interaksi antara guru dengan siswa, maupun antara

siswa dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut R.Gilang (2020 : 11) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran atau suatu kegiatan belajar mengajar yang ada di dalamnya Terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan”.

M. Sobry (2019:9) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah usaha usaha yang terencana yang terencana dalam memanipulasi sumber - sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa". Menurut Wardana, dkk (2019:13) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala usaha atau proses yang terencana antara peserta didik dan pendidik, yang beorientasi pada guru yang didalamnya terdapat intraksi positif yang menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

Menurut Suhono (2022:22) "Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan belajar, baik kognitif, psikomotorik, maupun,afektif". Menurut Muhammad A. (2021:19) "Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran diri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam diri siswa”. Dalam Harnetta (2020:35) “Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan

dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Yulia (2022:12) digolongkan menjadi dua yaitu:

- a. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor Intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu:
 - 1) Faktor Jasmaniah, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh.
 - 2) Faktor Psikologi, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 3) Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:
 - 1) Faktor Keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor Sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - 3) Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.
 - 4) Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

2.1.5 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat dipahami sebagai cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah disiapkan dalam bentuk kegiatan praktis dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ali Murtadlo (2022:14), dkk “Metode pembelajaran adalah teknik atau cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas”. Menurut Agus Sutisna,dkk (2019:37) “Pembelajaran adalah suatu cara atau prosedur yang teratur dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan”. Menurut Sobry (2019:29)“Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi

pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan”.

Maka dapat ditarik kesimpulan Metode Pembelajaran adalah Teknik atau cara yang di gunakan oleh guru secara teratur dalam proses pembelajaran dalam Upaya mencapai tujuan pembelajaran

2.1.6 Pengertian Metode *Outdoor Learning*

Pembelajaran *outdoor learning* adalah salah satu bagian strategi yang berguna untuk pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan di ruangan kelas. Metode ini memberikan sistem pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik atau siswa. A.Muafiah,dkk (2023:82) berpendapat bahwa “*Outdoor learning* merupakan strategi yang sangat baik karena dapat meningkatkan aktivitas siswa secara individu maupun kelompok, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan berkesan karena ide pembelajaran dilakukan di luar kelas untuk menghindari kemonotonan dan kebocoran siswa dengan rutinitas di kelas”. Menurut Sumarmi (dalam A.Muafiah, dkk 2023:82) "*Outdoor learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengalaman yang diperoleh melalui tindakan atau kegiatan di lapangan".

Dadang M dan Rizal (dalam Erwin W 2017:80) mengartikan “*Outdoor Learning* adalah aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya,seperti bermain di lingkungan sekolah, taman,perkampungan pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan serta mengembangkan aspek pengetahuan yang relevan”.

Maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu *outdoor learning* adalah aktivitas luar kelas, sekolah, dan alam bebas yang juga merupakan suatu strategi berguna untuk pembelajaran yang menekankan pada pengalaman yang diperoleh selama kegiatan lapangan dalam bentuk kelompok maupun individu.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Outdoor Learning*

Outdoor learning memiliki kelebihan sebagaimana diungkapkan oleh Purnawanti (dalam Erwin W 2017:90) sebagai berikut:

1. Dapat merangsang keinginan peserta didik untuk mengikuti materi Pelajaran guna meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik; dan
2. Dapat digunakan sebagai media alternatif bagi guru dalam mengembangkan metode mengajar.

Secara rinci, kelebihan *outdoor learning* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar
Outdoor learning memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk mempelajari pengetahuan pada objek nyata secara langsung sehingga manfaat dari mempelajari materi tertentu akan lebih dirasakan oleh peserta didik.
2. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
Pembelajaran di lingkungan terbuka lebih meningkatkan keaktifan peserta didik. Mereka akan lebih leluasa bergerak, berlari, dan mencari pengetahuan sesuai dengan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru serta memanfaatkan semua indra dengan baik.
3. Daya pikir peserta didik lebih berkembang
Dengan dihadapkan dengan situasi dan kondisi nyata, akan membuat peserta didik lebih bisa mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan.

Meski membawa banyak manfaat bagi guru dan siswa, pembelajaran *outdoor learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Suyadi (dalam Erwin W 2017:217) “Peserta didik kurang berkonsentrasi, sehingga pengelolaan peserta didik akan lebih sulit terkondisi serta waktu akan banyak tersita atau kurang tepat waktu.”

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *outdoor learning* sendiri adalah proses belajar mengajar lebih beragam dan menarik. Selain itu pembelajaran berlangsung langsung di alam sekitar dan siswa tidak akan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung di luar ruangan. Sedangkan, kekurangan dari *outdoor learning* dapat disimpulkan Peserta didik kurang akan cenderung kurang berkonsentrasi, yang mengakibatkan pengelolaan peserta didik akan lebih sulit terkondisi dan waktu yang digunakan cukup banyak

2.1.8 Manfaat Metode *Outdoor Learning*

Metode *outdoor learning* dilakukan dengan menggunakan alam menjadi sumber belajar. Manfaat dari *outdoor learning* Husanah dalam Mukiman (2018) yaitu:

- a. Pembelajaran lebih variatif
- b. Pikiran lebih jernih

- c. Pembelajaran akan terasa menyenangkan
- d. Belajar lebih rekreatif
- e. Belajar lebih rill
- f. Peserta didik lebih mengetahui dunia nyata secara luas
- g. Wahana belajar akan lebih luas
- h. Tertanam image bahwa dunia sebagai kelas
- i. Kerja otak lebih rileks

2.1.9 Langkah-langkah Metode *Outdoor Learning*

Menurut Moh. Zaiful Rosyid dkk, terdapat beberapa langkah yang perlu dilewati saat menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Yakni langkah persiapan, langkah pelaksanaan, sertalangkah tindak lanjut:

- a. Langkah Persiapan, pada tahap persiapan, mula-mula pendidik perlu merumuskan tujuan yang perlu dicapai dari pemanfaatan alam selaku sumber belajar serta memilih ide yang ingin ditanamkan terhadap siswa. Setelah itu, dilakukan peninjauan ke area yang akan didatangi. Lakukan penjelajahan di area tersebut dengan seksama. Tulis makhluk hidup, benda-benda, atau gejala alam yang diperkirakan akan menarik perhatian siswa serta mampu dipakai sebagai sumber belajar. Selanjutnya, dari hasil peninjauan itu buatlah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang serasi dengan konsep serta tujuan yang akan ditanamkan pada siswa.
- b. Langkah Pelaksanaan, pada langkah ini yaitu melakukan kegiatan belajar di lingkungan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan. Kegiatan diawali dengan penjelasan tentang objek yang ingin diamati sebagai sumber belajar. Setelah guru menjelaskan, peserta didik mengamati dan melihat objek yang dipelajari. Berikutnya para peserta didik dan kelompoknya mendiskusikan hasil-hasil belajarnya untuk lebih melengkapi dan memahami materi yang dipelajarinya.
- c. Langkah Tindak, lanjut selanjutnya adalah kegiatan belajar di kelas untuk membahas dan mendiskusikan apa yang telah dipelajari di luar kelas atau di lingkungan. Masing-masing kelompok diminta untuk melaporkan hasilnya untuk dibahas bersama. Sesudah pembelajaran

berakhir, siswa diminta untuk memasang hasil laporannya sebagai hiasan dikelas masing-masing.

2.1.10 Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2016).

Menurut Siti M,dkk (2023:58) Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basic-nya berbeda,akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan.

Menurut Dinis (2023:58) IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang sains, teknologi, dan sosial yang terdiri dari berbagai sub-topik seperti alam dan lingkungan hidup, geografi, sejarah, pemerintah, dan budaya.

Maka dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata Pelajaran yang mempelajari tentang sains, teknologi, serta sosial yang berbentuk aktualisasi pembelajaran yang terdiri dari dari pemahaman ilmu.

2.1.11 Materi Pembelajaran

Cerita Tentang Daerahku

1. Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

Apa kalian pernah mendengar kata sejarah? Apa yang dimaksud dengan sejarah? Kalian dan orang-orang di sekitar kalian, semuanya pasti memiliki kisah di masa lalu. Begitu pun dengan daerah tempat tinggal kalian. Nah, cerita mengenai berbagai hal yang benar-benar terjadi di masa lalu inilah yang disebut dengan sejarah.

Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), wilayah Indonesia merupakan bagian-bagian dari banyak kerajaan. Kerajaan-kerajaan ini juga yang turut membantu berkembangnya Indonesia menjadi sebuah bangsa

Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara, dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni Hindu, Buddha, dan Islam.

Kerajaan-kerajaan di Nusantara

Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara, dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni Hindu, Buddha, dan Islam.

a. Kerajaan bercorak Hindu-Buddha

dari berbagai peninggalan yang ada, diketahui bahwa Hindu-Buddha masuk ke Indonesia karena dibawa oleh para PendetaBrahmana dan pedagang India. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Kerajaan Bercorak Hindu			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Kutai (400 Masehi)	Kalimantan Timur	Kudungga; Aswawarman; Mulawarman	Prasasti/Stupa berbentuk tugu batu bertuliskan huruf Pallawa.
Tarumanegara (450 Masehi)	Bogor, Jawa Barat	Purnawarman	Prasasti Kebon Kopi; Prasasti Jambu; Prasasti Muara Cianten; Prasasti Tugu, Prasasti Lebak.
Kalingga (674 Masehi)	Jawa Tengah	Ratu Shima	Prasasti Tukmas; Prasasti Sojomerto; Candi Angin; Candi Buprah.
Mataram Hindu (730 Masehi)	Jawa Tengah	Sanjaya; Rakai Panangkaran; Raja Balitung	Kompleks Candi Prambanan.
Kediri (1117 Masehi)	Jawa Timur	Jayabaya; Kertajaya	Prasasti Padlegan, Prasasti Hantang, Kitab-kitab karya Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.
Singosari (1222 Masehi)	Jawa Timur	Ken Arok; Kertanegara	Candi Jago, Candi Kidul, Candi Singosari, Candi Kagenengan.
Majapahit (1292 Masehi)	Jawa Timur	Raden Wijaya; Jayanegara; Hayam Wuruk	Candi Penataran; Candi Tikus; Candi Sumber Jadi; Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, yang menuliskan kata Pancasila.

Gambar 2.1 Nama-nama Kerajaan Bercorak Hindu

(Sumber: <https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html>)

Gambar Kerjaan Bercorak Buddha dapat dilihat dari gambar dibawah ini :

Kerajaan Bercorak Buddha			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Sriwijaya (600 Masehi)	Sumatera Selatan	Balaputera Dewa; Sri Sangrama Wijaya	Prasasti Kedukan Bukit; Prasasti Talang Tuor; Prasasti Telaga Batu; Prasasti Kota Kapur.
Mataram Buddha (750 Masehi)	Jawa Tengah	Bhanu; Wisnu; Indra; Samaratungga	Candi Kalasan; Candi Sewu; Candi Pawon; Candi Mendut; Candi Borobudur; Candi Ngawen.

Kerajaan Bercorak Islam			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Samudera Pasai (Abad 13)	Nangroe Aceh Darussalam	Sultan Malik As-Salih; Sultan Malik At-Tahir; Sultan Ahmad; Zaenal Abidin	Batu Nisan Makam Sultan Malik As-Salih; Cakra Donya (sebagai hadiah dari Kaisar Cina).

Gambar 2.2 Nama-nama Kerajaan Bercorak Buddha

(Sumber: <https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html>)

b. Kerajaan Bercorak Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang yang berasal dari Arab, Persia, dan Gujarat. Waktu itu, kekuatan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya sudah mulai melemah. Kerajaan-kerajaan yang berada di bawah kekuasaan mereka mulai melepaskan diri dan raja-raja mereka memeluk agama Islam. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Kehidupan di masa lalu dapat diketahui dari peninggalan-peninggalan bersejarah berupa, adat atau budaya, alat yang digunakan, tulisan maupun dalam bentuk bangunan. Peninggalan bersejarah yang berupa budaya merupakan kebiasaan yang berasal dari nenek moyang dan berlaku secara turun temurun dalam Masyarakat

Kerajaan Bercorak Islam			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Aceh (1514 Masehi)	Nangroe Aceh Darussalam	Ali Mughayat; Salahuddin; Alauddin Riayat Syah; Sultan Iskandar Muda I; Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II); Ratu Tajul Alam Syafiatuddin Syah	Monumen Darussalam; Makam Sultan Iskandar Muda I; Kherkoff (kuburan serdadu Belanda).
Demak (1400 Masehi)	Demak, Jawa Tengah	Raden Patah; Adipati Unus; Sultan Trenggono; Pangeran Hadiwijaya	Masjid Agung Demak; Piring Campa; Saka Tatal (tiang utama masjid); Bedug dan Kentongan.
Banten (1400 Masehi)	Serang, Banten	Sultan Hasanuddin; Syekh Maulana Yusuf; Maulana Muhammad; Pangeran Ratu; Sultan Ageng Tirtayasa	Masjid Banten; Benteng Speelwijck; Meriam Kuno Ki Amuk.

Gambar 2.3 Nama-nama Kerajaan Bercorak Islam

(Sumber: <https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html>)

Peninggalan Masa Kerajaan Hindu Buddha

- Candi. Bangunan yang dibuat dengan tujuan untuk memuliakan seseorang yang telah mati berasal dari keluarga raja atau terkemuka.
- Arca. Patung yang terbuat dari batu yang dipahat menyerupai seorang manusia atau binatang.
- Seni Ukir. Hasil seni ukir / seni pahat yang dapat kita jumpai sebagai hiasan pada dinding candi.
- Karya Sastra. Peninggalan kitab-kitab bersejarah seperti kitab Sutasoma karya Mpu Tantular. Dalam kitab inilah terdapat kata Bhineka Tunggal Ika yang menjadi semboyan persatuan kita.

- Bahasa dan Tulisan. Peninggalan dari masa kerajaan Hindu Budha menggunakan bahasa Sansekerta dengan tulisan huruf Pallawa seperti tertulis pada prasasti-prasasti.
- Peninggalan Masa Kerajaan Islam
- Masjid. Salah satu peninggalan sejarah Islam di Indonesia yang paling banyak ditemukan.
- Batu Nisan. Bentuk bangunan sebagai penanda dimakamkannya jenazah seseorang.
- Seni Pertunjukan. Seni yang digunakan para ulama terdahulu sebagai media untuk menyebarkan agama Islam seperti wayang, seni tari dan seni musik.
- Karya Sastra. Pada masa perkembangan Islam di Indonesia umumnya berkembang di sekitar Selat Malaka dan Pulau Jawa. Pada umumnya berisi ajaran khusus misal tasawuf, filsafat kemasyarakatan dari tuntunan budi pekerti.
- Kaligrafi. Adalah suatu seni menulis huruf arab dengan gaya dan susunan yang indah. Peninggalan kaligrafi pada masa silam dapat kita temukan sebagai hiasan ukir atau tulis.
- Keraton. Adalah tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan

2. Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah?

Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan. Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu.

Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan.

Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.

Indonesia memiliki beragam jenis biji kopi. Ada Kopi Aceh Gayo, Kopi Toraja, Kopi Papua Wamena, Kopi Kintamani Bali, Kopi Flores Bajawa, Kopi Java Ijen Raung, Kopi Rangsang Meranti Riau, dan masih banyak lagi. Hal yang paling luar biasa, kopi dari Aceh hingga Papua memiliki karakteristik dan cita rasa yang berbeda-beda.

Wah, bagaimana bisa? Ternyata hal ini dipengaruhi dari tanah serta ketinggian tempat kopi tersebut ditanam.

Tidak hanya tumbuhan. Ternyata beberapa hewan pun memiliki lingkungan-lingkungan tertentu untuk tumbuh dan berkembangbiak. Itu sebabnya, di beberapa daerah kita mudah menemukan ikan mas, tetapi di daerah lainnya kita hanya menemukan ikan bandeng.

3. Topik C: Masyarakat di Daerahku

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau. Ada juga yang berasal dari luar negeri.

Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana.

Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian 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.

Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru. Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata.

Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah.

Seiring dengan banyaknya pendatang yang masuk ke suatu daerah, perkembangan daerah pun menjadi banyak terjadi. Ada budaya yang mungkin juga berubah atau mengalami pergeseran.

Kemudian, muncullah istilah akulturasi dan asimilasi. Akulturasi adalah percampuran dua kebudayaan atau lebih. Biasanya muncul karena masuknya unsur kebudayaan asing di suatu daerah.

Pertunjukan wayang kulit yang berasal dari Jawa namun dengan kisah cerita dari India. Sedangkan, asimilasi adalah penyatuan atau pembauran dua kebudayaan asli menjadi kebudayaan baru. Biasanya terjadi karena adanya interaksi dalam waktu yang lama sehingga menghasilkan kebudayaan campuran.



Gambar 2.4 Kebudayaan Campuran

(Sumber: <https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html>)

2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti mata pelajaran, guru, metode pembelajaran, penyediaan materi, sarana prasarana dan lingkungan. Guru sebagai pelaku utama dalam pembelajaran harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Selain peranan guru sebagai sumber bahan pembelajaran, metode pembelajaran juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru dan metode mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien.

Metode sebagai cara kerja yang sistematis untuk mempermudah sesuatu kegiatan, metode berkembang sangat pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Jenis metode pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan oleh guru. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan metode.

Maka dari itu peneliti menggunakan metode *outdoor learning* pada penelitian ini, diharapkan penggunaan metode *outdoor learning* ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Metode *outdoor learning* adalah salah satu bagian strategi yang berguna untuk pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan di ruangan kelas. Metode ini memberikan sistem pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik atau siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dan mampu memberi dirinya untuk terlibat dalam materi yang diberikan guru melalui metode *outdoor learning* ini, yang dapat membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam materi cerita tentang daerahku. Metode *outdoor learning* adalah jawaban atas pertanyaan yang membantu siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Oleh sebab itu, penggunaan metode *outdoor learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan pengujian penelitian untuk kebenarannya. Seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono 2019;19) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan pernyataan di atas maka, hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar IPAS dengan materi cerita tentang daerahku kelas IV SDN 040527 Tigapanah, Kec. Tigapanah T.A 2023/2024

2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah segala aktivitas dan proses aktif yang melibatkan penerimaan pemahan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang diselenggarakan guru dan peserta didik melalui tahap-tahap tertentu pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku
2. Pembelajaran adalah pembelajaran adalah segala usaha atau proses yang terencana antara peserta didik dan pendidik, yang beorientasi pada guru yang didalamnya terdapat intraksi positif yang menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku
3. *Oudoor learning* adalah suatu strategi berguna untuk pembelajaran yang menekankan pada pengalaman yang diperoleh selama kegiatan lapangan,dalam bentuk kelompok maupun individu pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku
4. Hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku