

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Suyono & Hariyanto (2014:9) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan atau sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

M.Ngalim Puwerto (2014:85) belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui Latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Suprihatiningrum (2013:23) memberikan definisi lebih luas. Ia mencoba menggabungkan 3 tokoh besar, yaitu Hilgard & Bower (penulis *theories*, 1996), Klein (penulis *learning principles and applications*, 1996), dan Winkel (penulis *psikologi pengajaran*, 2007). Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (Latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai, dan sikap.

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas berfikir dan berperasaan itu sendiri tidak dapat diamati oleh orang lain, akan tetapi dirasakan oleh yang bersangkutan sendiri. Guru tidak dapat melihat kegiatan siswa sebagai adanya aktivitas pikiran dan perasaan siswa, sebagai contoh: siswa bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan dari guru, berdiskusi, memecahkan masalah, merangkum, melaporkan hasil kerja, dan sebagainya. Itu semua adalah gejala yang tampak dari aktivitas mental dan emosional siswa.

Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan manifestasi dari adanya aktivitas mental (berfikir dan merasakan). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat (Arief Sadiman, 1990:1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses individu telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan yang dialami baik dalam tingkah laku ,sikap,kebiasaan dan pengetahuan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Susanto Ahmad (2013: 8-9) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar, secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Menurut Degeng (2020:43) pembelajaran adalah Upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana pembelajaran peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”. Sedangkan nata menyebutkan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan pembelajaran adalah intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa .

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Surya (1997:56) hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal yaitu: 1) kebiasaan ; misalnya siswa belajar bahasa berkali-kali menghindari

kecenderungan penggunaan kata atau struktur keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan Bahasa secara baik dan benar. 2) keterampilan; misalnya menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. 3) pengamatan; yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui Indera-indera secara obyektif sehingga siswa mampu mencapai pengertian yang benar. 4) berfikir asosiatif; yakni berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat. 5) berfikir rasional dan kritis; yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). 6) sikap; yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan. 7) Inhibisi (menghindari hal yang mubazir. 8) Apresiasi (menghargai karya-karya bermutu). 9) Perilaku efektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was dan sebagainya.

Secara sederhana pengertian hasil belajar adalah “kumulasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. kumulasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Indikator ketercapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku. Benyamin Bloom (1956:67) berpendapat bahwa aspek perilaku tujuan pembelajaran sebagai berikut aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. (Sri Anitah W, dkk, 2009:2.19)

Menurut Romizoswki (1982:87) dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berfikir logis.
2. Keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual.
3. Keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan dan *self control*
4. Keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan

kepemimpinan.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dan juga kemampuan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan atau pencapaian siswa menguasai materi Pelajaran dan kemampuan serta penguasaan yang telah diperoleh peserta didik dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Chatib (dalam Kristin 2016:92) keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan, dan instrument (kurikulum, guru, model dan metode mengajar). Menurut Mahtumi dkk. (2022:22-23) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu dari dalam individu seperti faktor jasmani, psikologi, dan faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Wahyuningsih dalam Septi Budi Sartika dkk (2022:166) menyatakan:

1. Faktor internal (dari dalam diri manusia itu sendiri)
 - a. Faktor kecakapan (integritasi)
 - b. Faktor minat dan motivasi
 - c. Faktor cara belajar
2. Faktor eksternal (dari luar manusia itu sendiri)
 - a. Lingkungan keluarga
 - b. Lingkungan sekolah
 - a. Pendidik
 - b. Sarana prasarana
 - c. Kurikulum

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari luar diri sendiri atau dari dalam diri sendiri yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik selain itu media dan model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman, memotivasi, dan keterlibatan, siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.5 Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran kerangka kerja yang memberikan gambaran sistemanis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus (M.S Sarumaha , 2020:45). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap- tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Harefa & Sarumaha, 2020:67).

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sarumaha,M.Harafe,2022:78). Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang akan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kerangka konseptual yang menggambarkan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum.

2.1.5.2 Pengertian Pembelajaran *Problem Based Learning*

Proses memberikan motivasi itu dilakukan dengan cara penelitian menawarkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Rini (2016:21) mengatakan bahwa model pembelajaran yang ternyata mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harpit (2018:916) didapatkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki peran meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut fitrah (2017:47), Dimana: “Pembelajaran berbasis masalah selalu menjadi prioritas beberapa kalangan peneliti khususnya dibidang Pendidikan matematika.: “Selain bidang matematika, model ini juga dipakai atau digunakan oleh peneliti dibidang lain misalkan fisika, kimia, biologi dan lain sebagainya (Fitrah,2017:47), sehingga banyak yang meneliti model pembelajaran tersebut. Itulah alasan dari peneliti meneliti model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut secara kepustakaan.

Kemampuan berfikir dapat didefinisikan sebagai salah satu proses kognitif yang digunakan sebagai panduan dalam proses berfikir, dengan Menyusun kerangka berfikir dengan cara membagi-bagi kedalam kegiatan nyata. Satu contoh kemampuan berfikir adalah menarik Kesimpulan (*inferring*), yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan berbagai petunjuk (*clue*) dan fakta atau informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membuat suatu prediksi akhir yang terumuskan.

Berdasarkan pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran kemampuan berfikir siswa sebagai salah satu proses kognitif dengan menyusun kerangka berfikir dengan cara membagi-bagikan kedalam kegiatan yang nyata.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Shoimin (2014:131) mengemukakan bahwa Langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian tujuan pembelajaran, memotivasi dan menyampaikan logistic yang dibutuhkan.

2. Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, mengumpulkan data, hipotesis, dan pemecahan masalah
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temanya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Rusman (2016:243) juga berpendapat tentang Langkah-langkah PBL yaitu

1. Orientasi atau pengenalan masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik dalam belajar.
3. Membimbing secara individu atau kelompok
4. melakukan pengembangan dan penyajian hasil karya.
5. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diambil Kesimpulan bahwa Langkah-langkah dalam model PBL yang dilakukan oleh pendidik adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan dan pengenalan masalah
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dalam kelompok
3. Memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi dan melakukan telaah serta Menyusun berbagai rencana penyelesaian masalah.
4. Melakukan kontrol dan pendampingan terhadap peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan juga data yang berhubungan dengan rencana yang sudah ditetapkan.
5. Memfasilitasi penyajian karya yang dilakukan peserta didik.
6. Mengarahkan dan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk memeriksa dan mengevaluasi berbagai kegiatan yang sudah dilakukan.

2.1.5.4 Kelebihan Dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Shoimin (2014: 132) mengemukakan pendapat berkaitan tentang kelebihan model *Problem Based Learning*

Kelebihan *Problem Based Learning*

1. Peserta didik lebih didorong untuk menyampaikan kemampuan penyelesaian masalah.
2. Melalui aktivitas belajar peserta didik mampu mengembangkan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan
3. Dapat mengurangi tanggung jawab peserta didik untuk sekedar menghafal informasi.
4. Belajar kelompok dapat melatih aktivitas ilmiah.
5. Membiasakan peserta didik untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan.
6. Peserta didik mampu mengukur kemajuan belajarnya.
7. Melatih kemampuan dalam berkomunikasi secara ilmiah melalui diskusi dan presentasi.
8. Kegiatan belajar kelompok dapat membantu mengurangi kesulitan belajar siswa secara individu.

Kekurangan *Problem Based Learning*

Sanjaya (2013:221) menguraikan bahwa pembelajaran *problem based learning* mempunyai kelemahan yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:

1. Sulitnya menemukan solusi pemecahan masalah ketika peserta didik tidak memiliki minat dan kepercayaan diri sehingga peserta didik menjadi enggan untuk mencoba
2. Membutuhkan lebih banyak waktu untuk persiapan
3. Butuh pemahaman yang mendalam tentang tujuan yang akan dipelajari agar peserta didik belajar sesuai yang ia pelajari

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017:89) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses Pendidikan, Pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat Pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

H. Malik (1994:77) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau sarana perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi Dimana guru berperan sebagai penyampai informasi.

2.1.6.2 Jenis Media Pembelajaran

Hamzah Pagarra (2022: 26) mengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat seperti foto, gambar, dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset, audio, MP3, dan radio.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, televisi, dan sound slide.
4. Media multimedia yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.
5. Media realita yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti

tumbuhan, bantuan air, sawah, dan sebagainya.

2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982:77) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu :

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi Pelajaran.
2. Fungsi efektif media visual dapat dilihat dari Tingkat kenikmatan siswa Ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya Kembali.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985:56) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media yang digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar berjumlahnya, yaitu :

1. Memotivasi minat atau Tindakan
2. Menyajikan informasi
3. Memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan.

2.1.6.4 Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan media yang sangat efektif karena dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam Bahasa atau literasi. Menurut Andi Kristo (2016:33) menyatakan “media gambar/foto adalah media yang diproyeksikan dan dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana , tempat , barang , pemandangan, curahan pemikiran, ide-ide, dan benda-benda yang di visualisasikan kedalam bentuk dimensi”. Kemudian Fatma Sukmawati dkk (2012 : 133) menyatakan “media gambar adalah segala sesuatu yang diwujutkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam -macam seperti lukisan, potret, dan film”. Sementara sukiman (2012: 86) menyatakan “media gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya”.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang tidak diproyeksikan dan dapat dinikmati oleh semua orang yang diwujutkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan pikiran yang bentuknya bermacam-macam di dalam setiap kegiatan kesederhanaannya tanpa memerlukan perlengkapan.

2.1.6.5 Langkah Langkah Penggunaan Media Gambar

Adapun Langkah-langkah penerapan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan.
3. Guru menerangkan pembelajaran dengan menggunakan gambar.
4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
5. Guru memberikan tugas kepada siswa.

Gambar adalah sebuah media visual yang mudah dipahami. Media gambar mampu memberikan gambaran sesuai dengan kenyataan, sehingga peserta didik mampu dengan mudah menangkap isi pembelajaran dan diharapkan dapat meningkat hasil belajar.

2.1.6.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Andi Kristanto (2016: 35) menyatakan kelebihan dan kekurangan media gambar adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Gambar

- a. Sifatnya konkrit, karena gambar realistik menunjukkan pokok-pokok masalah perbandingan dengan media verbal semata
- b. Dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda objek atau peristiwa dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/ peristiwa itu
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena dapat menghadirkan hal-hal yang tidak dapat ditangkap oleh panca indra
- d. Harganya relative murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas
- e. Praktis dan mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak memerlukan perlengkapan apa-apa
- f. Dapat dipergunakan dalam berbagai hal, berbagai kelompok, berbagai jenjang dari TK sampai perguruan tinggi
- g. Dapat menerjemahkan konsep yang abstrak menjadi lebih realistik.
- h. *Repeatable*, dapat dilihat berkali-kali dengan menyimpannya atau mengklippingnya.

2. Kekurangan Media Gambar

- a. Hanya menekankan pada persepsi Indera mata, ukuranya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
- b. Jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu
- c. Berdimensi dua, sukar untuk menggambarkan wujud sebenarnya yang

berdimensi tiga.

- d. Terkadang cukup sulit untuk dipergunakan untuk pembelajaran sekelompok besar, kecuali dengan menggunakan peralatan *apaua projector*.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.7.1 Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan Masyarakat. Di Indonesia Pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di Masyarakat. Kajian tentang Masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masalampau.

Somantri (sapriya :2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dengan demikian IPS bukan ilmu sosial, pembelajaran IPS yang dilaksanakan, baik pada Pendidikan dasar maupun pada Pendidikan tinggi, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan pada aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial Masyarakat, yang tentu bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang Pendidikan masing masing.

2.1.8 Materi Pembelajaran

2.1.8.1 Keanekaragaman Suku Dan Budaya Di Indonesia

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia terkenal akan keragaman budayanya. Halyang dimaksud dengan keragaman budaya adalah keniscayaan yang ada di muka bumi. Keragaman budaya tersebut juga dengan *cultural diversity*. Keragaman yang ada di Indonesia keberadaanya tidak dapat dihapuskan lagi karena sudah menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang membedakannya dengan bangsa lain yang ada di muka bumi ini.

Kebudayaan mempunyai banyak pengertian, tergantung dari sudut mana orang memandangnya. Adapun menurut Ralph linton, pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan.

Dari pengertian diatas menunjukkan bahwa kebudayaan yang dimiliki oleh manusia menyangkut dalam berbagai aspek kehidupan. kebudayaan juga mencakup cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, serta hasil kegiatan manusia yang menunjukkan kekhasan dari sekelompok Masyarakat tertentu.

Kebudayaan yang ada di dalam Masyarakat dapat dikategorikan sebagai seperangkat kepercayaan, nilai-nilai, serta cara berlaku atau kebiasaan yang dipelajari dan dimiliki bersama oleh para anggota suatu kelompok masyarakat yang ada. Adapun yang dimaksud dengan Masyarakat yaitu sekumpulan individu yang hidup di suatu daerah yang memakai suatu bahasa yang biasanya kurang atau tidak dimengerti oleh penduduk yang ada di dekatnya. Contoh masyarakat suku Madura, masyarakat suku Jawa, masyarakat suku Ambon, masyarakat suku Asmat, dan sebagainya.

Ribuan budaya tersebar dari Sabang sampai Merauke, dan menjadi tugas seluruh warga Indonesia untuk menjaga dan melestarikannya, karena kebudayaan daerah menjadi identitas negara Indonesia ditengah-tengah dunia internasional. contoh: apabila negara lain menyebut kesenian wayang kulit, ia akan langsung teringat negara Indonesia, asal kesenian wayang kulit

Keragaman budaya berperan dan berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dan memainkan peran penting dalam pembentukan identitas individu, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan. Setiap masyarakat di seluruh dunia memiliki budaya yang kaya, yang mencakup bahasa, kepercayaan, tradisi, seni, dan banyak aspek lain yang mencirikan identitas mereka. Peran fungsi keragaman budaya dalam masyarakat sangat beragam, penjelasan beberapa di antaranya sebagai berikut:

1. Identitas Budaya Dan Warisan

Salah satu peran utama keragaman budaya adalah mempertahankan identitas budaya suatu kelompok atau Masyarakat. Keragaman budaya memainkan peran utama dalam membentuk identitas Masyarakat dan individu. Budaya warisan merupakan warisan yang diwariskan dari generasi ke generasi, mencerminkan Sejarah, pengalaman, dan nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok. Dalam era globalisasi, dimana budaya-budaya dari berbagai belahan dunia saling berinteraksi keragaman budaya membantu kelompok-kelompok untuk mempertahankan identitas mereka sendiri.





Gambar 2.1 Rumah Adat Nusantara



Gambar 2.2 Pakaian Adat/Tradisional

2. Pendidikan Dan Pembelajaran

Keragaman budaya memberikan beragam peluang pendidik dan pembelajaran. Setiap budaya memiliki pengetahuan unik tentang dunia, alam serta cara-cara beradaptasi dengan lingkungan. Masyarakat dapat belajar satu sama lain melalui pertukaran pengetahuan ini. Hal ini membantu memperkaya Pendidikan dan pemahaman kita tentang dunia

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar adalah sebagai suatu proses individu telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan yang dialami baik dalam tingkah laku, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan atau capaian siswa menguasai materi pelajaran dan kemampuan serta penguasaan yang telah diperoleh peserta didik dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

Salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran merupakan pembelajaran kemampuan berfikir siswa sebagai salah satu proses kognitif dengan menyusun kerangka berfikir dengan cara membagi-bagikan kedalam kegiatan yang nyata.

Berdasarkan uraian di atas dikatakan bahwa model pembelajaran kemampuan berfikir siswa sebagai salah satu proses kognitif dengan menyusun kerangka berfikir dengan cara membagi-bagikan ke dalam kegiatan yang nyata. Kemampuan berfikir dapat didefinisikan sebagai salah satu proses kognitif yang digunakan sebagai panduan dalam proses berfikir, dengan menyusun kerangka berfikir dengan cara membagi-bagikan kedalam kegiatan nyata. Satu contoh kemampuan berfikir adalah menarik kesimpulan (*inferring*), yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan berbagai petunjuk (*clue*) dan fakta atau informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membuat suatu prediksi

akhir yang terumuskan. Pembelajaran dengan bantuan media gambar pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media gambar diharapkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS akan meningkat.

Media gambar dalam pembelajaran dapat lebih memudahkan peserta didik memahami pembelajaran, dan dapat membantu komunikasi dan juga pemahaman peserta didik untuk mengetahui dan juga mampu memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran, dan juga peserta didik lebih semangat dan juga lebih memperhatikan proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 067244 Medan T.P 2024/2025.

Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media gambar peserta didik lebih aktif bergabung dalam Pelajaran dapat lebih memudahkan peserta didik memahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan *model problem based learning* dengan media gambar dalam materi keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067244 Medan T.P 2024/2025.

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah sebagai suatu proses individu telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan yang dialami baik dalam tingkah lau, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.
2. Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan untuk capaian siswa menguasai materi Pelajaran dan

kemampuan serta penguasaan yang telah diperoleh peserta didik dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

3. Model pembelajaran suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kerangka konseptual yang menggambarkan sistem pembelajaran untuk mencapai pembelajaran tertentu dalam suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum.
4. Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang Dimana Pembelajaran berbasis masalah selalu menjadi prioritas beberapa kalangan peneliti khususnya dibidang Pendidikan matematika. “Selain bidang matematika, model ini juga dipakai atau digunakan oleh peneliti dibidang lain misalkan fisika, kimia, biologi dan lain sebagainya (Fitrah,2017:47) sehingga banyak yang meneliti model pembelajaran tersebut. Itulah alasan dari peneliti meneliti model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut secara kepustakaan.
5. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau sarana perantara berupa alat yang yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi dimana guru berperan sebagai penyampai informasi.
6. Media gambar merupakan media yang sangat efektif karena dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam bahasa atau literasi IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan Pendidikan. Dengan demikian IPS bukan ilmu sosial, pembelajaran IPS yang dilaksanakan ,baik pada Pendidikan dasar maupun pada Pendidikan tinggi, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan pada aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial Masyarakat, yang tentu bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang Pendidikan masing masing.