

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis “Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam buku Slameto (2015:2) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Skinner (Saleh, 2018 :94) 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 sempurna dari keadaan sebelumnya. Sementara itu menurut Hilgard & Bower (Asrori, 2020:128) pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan. Purwanto (2016:38) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Dengan demikian, belajar juga berkaitan dengan suatu keaktifan belajar siswa atau kegiatan untuk menguasai suatu hal yang dapat termasuk pengetahuan dan keterampilan .

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya dalam Moh.Suardi (2021:15) Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5).

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dapat merubah perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu hal serta dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang baru .

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar dan mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Menurut Susanto (2013) . Pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu. Menurut Andi Setiawan(2017:21) Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses belajar mengajar dimana siswa dan guru dilaksanakan dan dinilai secara sistematis sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Komalasari (2013:3)

Belajar dan mengajar yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran memegang peran yang penting dalam melaksanakan tujuan pendidikan. Syofrianisda (2018: 7) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Akhruddin dkk sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Akhruddin dkk (2020: 16) berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya”. Jufri (2017:52) berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah terjemahan dari Bahasa Inggris instruction yang banyak dipengaruhi aliran

psikologi, kognitif-holistik yang menempatkan peserta didik sebagai sumber kegiatan, istilah ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat membantu peserta didik belajar melalui beragam sumber belajar dan media pembelajaran seperti bahan-bahan cetak, program televisi, radio, internet dan sebagainya. Pembelajaran lebih berpengaruh pada perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar, dimana peserta didik diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama”.

2.1.3 Model Pembelajaran

Pengertian Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Ciri khusus tersebut adalah adanya pola atau rencana yang sistematis. Joyce & Weil dalam Rusman (2018, hlm. 144)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Trianto (2015, hlm. 51). Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dan dilaksanakan dari awal hingga akhir kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan khusus dengan menerapkan langkah yang sudah ditentukan.

2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Menurut (Suprijono dalam Nugroho, 2013:162)

Pembelajaran Kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen . (Rusman, 2014:202). Pembelajaran kooperatif mengacu pada

metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. (Huda , 2015:32). Pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok yang didalamnya siswa bisa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

Dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif ini, siswa kemungkinan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada adanya kerja siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif .

2.1.5 Prinsip Dasar Model Pembelajaran Kooperatif

Prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya dan berpikir bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama.
2. Dalam kelompok terdapat pembagian tugas secara merata dan dilakukan evaluasi setelahnya.
3. Saling membagi kepemimpinan antar anggota kelompok untuk belajar bersama selama pembelajaran.
4. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas semua pekerjaan kelompok. Menurut (Rahayu, 2013:199).

2.1.6 *Numbered Head Together* Pengertian *Numbered Head Together*

Numbered Head Together (NHT) di kembangkan oleh Setyaningsih (2018:138) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa

dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dikembangkan dengan melibatkan siswa dalam melihat kembali bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai isi pelajaran tersebut .

Numbered Head Together (NHT) pertama kali dikenalkan oleh Spencer Kagan, *Numbered Head Together (NHT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik melalui diskusi yang terdiri kelompok-kelompok kecil yang heterogen, serta kesiapan siswa saat dipanggil nomor-nomornya oleh guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Wardani, dkk, 2013:20).

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together (NHT)* ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, tehnik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini juga lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas.

2.1.7 Langkah – langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)*

Menurut Huda (2015:245), langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah sebagai berikut:

- 1 Guru menyampaikan materi pembelajaran atau permasalahan kepada peserta didik sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2 Memberikan kuis secara berkelompok kepada peserta didik untuk mendapatkan skor dasar atau awal.

- 3 Pendidik membagi kelas dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik, setiap anggota kelompok diberi nomor yang akan menjadi identitasnya ketika ditunjuk secara acak sebagai perwakilan yang menjawab.
- 4 Guru memberikan pertanyaan untuk dipecahkan bersama dalam kelompok.
- 5 Mengecek pemahaman peserta didik dengan memanggil salah satu nomor anggota kelompok untuk menjawab. Jawaban salah satu peserta didik yang ditunjuk oleh guru merupakan wakil jawaban dari kelompok.
- 6 Guru memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan ulang pada akhir pembelajaran
- 7 Guru memberikan penghargaan kepada kelompok melalui penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individu dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan *Numbered Head Together (NHT)*

Menurut Kurniasih (2015:30) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* yaitu sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Mampu memperdalam pemahaman peserta didik.
3. Melatih tanggung jawab peserta didik.
4. Menyenangkan peserta didik dalam belajar.
5. Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik.
6. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.
7. Mengembangkan rasa saling memiliki dan bekerja sama.
8. Setiap peserta didik termotivasi untuk menguasai materi

Kekurangan :

1. Ada peserta didik yang akan takut atau merasa terintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya (bila kenyataannya peserta didik lain kurang mampu menguasai materi).

2. Terdapat peserta didik yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temannya untuk mencarikan jawabannya. Solusinya mengurangi poin pada peserta didik yang membantu dan dibantu.
3. Apabila pada suatu nomor kurang maksimal mengerjakan tugasnya, tentu saja memengaruhi pekerjaan pemilik tugas lain pada nomor selanjutnya.

2.1.9 Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Karena IPAS tidak dapat dilepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris, „*science*“. Kata „*science*“ juga berasal dari bahasa Latin „*sciencia*“ yang berarti saya tahu. Menurut Wahyana (2015:136) menyatakan bahwa “IPAS adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah”. Menurut H. W. Fowler dalam Trianto (2018:136) menyatakan bahwa “IPAS adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat.

2.1.10 Materi Cerita Tentang Daerahku

Dikutip dari Modul Ajar IPAS Kelas IV (2023) yang disusun Lilik Septiyani, ada tiga poin kompetensi dalam materi Cerita Tentang Daerahku untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut :

1. Mengisahkan perkembangan daerah berdasarkan sejarah daerah tempat tinggalnya.
2. Melakukan identifikasi serta menunjukkan kekayaan alam yang berada disekitar tempat tinggal
3. Menganalisis pengaruh perkembangan daerah terhadap aspek ekonomi masyarakat di sekitar tempat tinggal

Materi IPAS Sejarah Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia Masa kerajaan bercorak Hindu dan Buddha di Nusantara setidaknya ditandai mulai abad 4 Masehi. Saat itu, muncul beberapa kerajaan dengan corak Hindu dan/atau Buddha. Berikut ini daftar Kerajaan Hindu dan Buddha yang pernah ada dalam sejarah Indonesia beserta peninggalannya :

1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai Berdiri pada 400 Masehi dan dikenal sebagai kerajaan tertua di Nusantara, Kerajaan Kutai Martapura berada di Kalimantan Timur, tepatnya terletak di hulu Sungai Mahakam, Muara Kaman (kini termasuk wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara). Beberapa raja yang pernah bertakhta di Kutai antara lain Kudungga, Aswawarman, dan Mulawarman. Salah satu peninggalan Kerajaan Kutai adalah Prasasti Tugu Batu yang di dalamnya terdapat huruf Pallawan .



Gambar 2.1 Kerajaan Kuta

<https://fahum.umsu.ac.id/sejarah-kerajaan-kutaitokoh-dan-masa-kejayaannya/>

2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan kuno yang berkuasa di wilayah Pulau Jawa bagian barat dari abad ke-4 hingga ke-7 Masehi. Kerajaan ini didirikan oleh Jayasingawarman pada tahun 358 M dan mencapai masa

kejayaan di bawah kepemimpinan Purnawarman, cucu dari pendiri kerajaan tersebut. Peninggalan sejarah Kerajaan Tarumanegara termasuk prasasti-prasasti seperti Ciaruteun, Jambu, Pasir Awi, Kebun Kopi, Muara Cianten, Tugu, dan Lebak. Prasasti-prasasti ini memberikan gambaran mengenai kehidupan pada masa itu dan menunjukkan keberadaan serta kejayaan kerajaan tersebut. Kerajaan Tarumanegara juga menjalin hubungan diplomatik dengan Cina pada abad ke-7 Masehi. Dalam aspek sosial-ekonomi, kerajaan ini memperhatikan kemakmuran rakyatnya dengan membangun infrastruktur seperti kanal untuk irigasi dan pelayaran. Agama yang dianut oleh raja Purnawarman dan rakyatnya adalah agama Hindu Siwa. Kerajaan Tarumanegara mengalami keruntuhan menjelang akhir abad ke-7 M, dibuktikan dengan hilangnya hubungan diplomatik dengan Cina setelah tahun 669 M. Serangan dari Sriwijaya, terindikasi dalam Prasasti Kota Kapur (686 M), dapat menjadi pemicu. Jawa Barat jatuh di bawah pengaruh Sriwijaya setelah runtuhnya Tarumanegara. Nama “Sunda” muncul pada prasasti 925 M, menandai usaha untuk mengembalikan kekuasaan raja Sunda. Meskipun kemenangan awal, pengaruh asing, terutama dari Swarnabhumi, tetap kuat hingga abad ke-13. Periode gelap di akhir abad ke-7 M berakhir dengan munculnya prasasti Canggal pada tahun 732 M, menandai awal kembalinya sejarah Jawa Barat.



Gambar 2.2 Kerajaan Tarumanegara

<https://fahum.umsu.ac.id/sejarah-kerajaan-tarumanegara-raja-dan-peninggalannya/>

3. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno didirikan pada tahun 732 M oleh Raja Sanjaya dari Dinasti Sanjaya. Prasasti Munggu dan Canggal menjadi bukti sejarah yang menunjukkan keberadaan kerajaan ini. Pada awal berdirinya, kerajaan ini berpusat di daerah Mataram, yang sekarang dikenal sebagai Yogyakarta dan sekitarnya di Jawa Tengah.



Gambar 2. 3 Kerajaan Mataram Kuno

<https://fahum.umsu.ac.id/mataram-kuno-sejarah-raja-dan-peninggalannya/>

4. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah salah satu kerajaan besar di Nusantara yang berdiri pada abad ke-13 hingga awal abad ke-16 Masehi. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293 setelah berhasil mengalahkan serangan pasukan Mongol yang dipimpin oleh Kubilai Khan. Majapahit dikenal sebagai kerajaan Hindu (dan Buddha) terbesar yang pernah berdiri di Nusantara sejak 1293 Masehi. Pendiri Kerajaan Majapahit adalah Raden Wijaya yang merupakan menantu dari Kertanegara, raja terakhir Singasari. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada era Hayam Wuruk (1350-1389) yang didukung oleh Mahapatih Gajah Mada. Duet dua sosok ini mampu mewujudkan bersatunya Nusantara di bawah naungan Majapahit. Pusat pemerintahan Kerajaan Majapahit yang paling dikenal adalah di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur. Adapun beberapa peninggalannya di antaranya adalah Candi Tikus, Candi Penataran, Candi Jabung, Candi Suku, Candi Bajangratu, hingga Kitab Nagarakertagama dan Sutasoma.

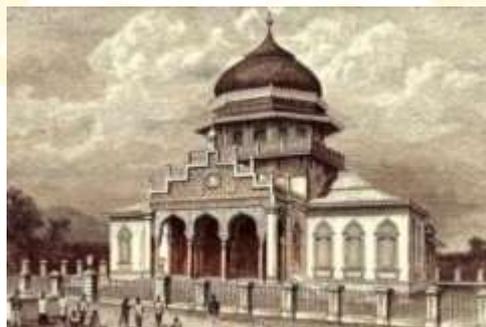


Gambar 2.4 Kerajaan Majapahit

<https://www.nusantarainstitute.com/sejarah-majapahit-struktur-pemerintahan-pembagian-area-kerajaan/>

5. Kerajaan Samudera Pasai

Kerajaan Samudera Pasai adalah kerajaan Islam pertama di Nusantara, yang terletak di pesisir utara Sumatra, berdiri pada sekitar abad ke-13. Kerajaan ini didirikan oleh Sultan Malik Al Saleh (Meurah Silu) pada tahun 1267. Lokasi strategis Samudera Pasai di tepi Selat Malaka membuatnya menjadi pusat perdagangan yang penting, dengan komoditas utama seperti lada, emas, dan rempah-rempah yang menarik pedagang dari berbagai belahan dunia, termasuk Arab, India, dan Tiongkok.



Gambar 2.5 Kerajaan Samudera Pasai

<https://regional.kompas.com/image/2022/02/05/124058778/sejarah-kerajaan-samudera-pasai-raja-lokasi-masa-kejayaan-dan-peninggalan?page=1>

2.1.11 Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Pada topik peserta didik akan menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan. Berikut adalah beberapa pengaruh kenampakan alam terhadap potensi kekayaan alam suatu daerah :

1. Peggunungan

Daerah pegunungan dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, daerah pegunungan dimanfaatkan untuk objek pariwisata, rekreasi dan juga olahraga. Pemanfaatan daerah pegunungan untuk perekonomian dan juga usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat . Misalnya :

1. Peggunungan Dieng (Jawa Tengah) digunakan oleh masyarakat sebagai lahan pertanian kentang.
2. Puncak Bogor (Jawa Barat) untuk lahan perkebunan teh.
3. Peggunungan Bromo (jawa Timur) untuk rekreasi.
4. Peggunungan Jayawijaya (Papua) untuk jalur pendaki dan tambang emas.

2. Dataran Rendah

Dataran rendah dimanfaatkan masyarakat untuk lahan pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Pemanfaatan dataran rendah untuk aktivitas perekonomian misalnya:

1. Karawang (Jawa Barat) sebagai pusat industry.
2. Jakarta untuk pusat perkantoran dan perdagangan.
3. Semarang (Jawa Tengah) untuk perikanan/tambak.
4. Provinsi Riau, Jambi, Sumatera Selatan (Pulau Sumatera) untuk perkebunan kelapa sawit.

3. Pantai dan Laut

Pantai dan laut dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, perdagangan, transportasi, olahraga, industri dll. Contoh pemanfaatan pantai untuk kegiatan perekonomian adalah:

1. Pantai di Pulau Bali untuk pariwisata, perdagangan dan perhotelan.
2. Pantai di Selatan Pulau Jawa (Kebumen) menghasilkan sarang burung wallet.
3. Pantai di wilayah Pantura Jawa (Indramayu, Cirebon, Brebes, Tegal) untuk perikanan tambak dan air payau.
4. Contoh pemanfaatan wilayah laut misalnya: Selat Bali sebagai jalur transportasi masyarakat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali.
5. Laut di Kepulauan Natuna (Kepulauan Riau) untuk pertambangan minyak bumi.

4. Sungai

Sungai digunakan masyarakat sebagai jalur transportasi, perdagangan, perikanan, olahraga, irigasi, dan PLTA. Pemanfaatan sungai di Indonesia, misalnya:

1. Sungai Kapuas (Kalimantan Barat) sebagai jalur transportasi.
2. Sungai Musi (Sumatera Selatan) untuk perdagangan.
3. Sungai Opak (DIY) untuk wahana olahraga.
4. Sungai Bengawan Solo untuk irigasi.

5. Danau dan Waduk

Danau dan waduk dimanfaatkan untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA. Pemanfaatan danau dan waduk di Indonesia antara lain:

1. Danau Toba (Sumatera Utara) untuk pariwisata dan irigasi.
2. Waduk Jatiluhur (Jawa Barat) untuk PLTA.
3. Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) untuk sarana irigasi.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dengan jangka waktu tertentu baik berupa efektif maupun sikap seseorang yang diperoleh dari pengalaman secara langsung maupun tidak langsung. Hasil belajar adalah

merupakan suatu informasi yang terlihat dalam kemajuan siswa dalam menerapkan upaya atau mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pelajaran IPAS merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Ilmu Pengetahuan Alam sosial (IPAS) adalah merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPAS melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered head together*. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered head together*, diharapkan dapat mendorong siswa memahami pelajaran IPAS materi Cerita tentang daerahku yang disampaikan, sehingga dapat belajar serta mengerti apa tujuan dalam belajar pada diri siswa. Untuk melihat keaktifan belajar siswa guru dapat melaksanakan mulai dari menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim, mereka harus memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran tersebut. Kemudian guru akan memberikan soal individu atau berkelompok kepada siswa. Tujuan dari model pembelajaran ini untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan sebagai daya tarik siswa untuk belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered head together* pada proses belajar dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga pada proses belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered head together*, diharapkan agar siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam materi Cerita tentang daerahku.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi Cerita Tentang daerah ku di kelas IV SDN 040491 Batukarang Tahun Ajaran 2024/2025.

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian maka defenisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami siswa pada saat menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* memiliki peran tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 040491 Batukarang
2. Keaktifan belajar merupakan pernyataan yang menggambarkan pengetahuan atau keterampilan yang harus diperoleh siswa pada akhir pembelajaran *Numbered Head Together* memiliki peran tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 040491 Batukarang
3. Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu komponen dalam suatu pembelajaran. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* memiliki peran tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 040491 Batukarang

