

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

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

Belajar adalah suatu proses 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. Belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Sutikno (dalam Darman, 2020), pengertian belajar adalah suatu proses yang usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

##### **a. Ciri-ciri belajar**

Belajar memiliki ciri-ciri yang dapat dikenali, antara lain ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang relatif menetap, bersifat aktif karena melibatkan peran peserta didik secara langsung, bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu, berlangsung secara berkesinambungan melalui pengalaman, serta mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungan.

Menurut Slameto 2021, ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Bersifat atau kontinu, dan fungsional.
3. Bersifat positif dan aktif.
4. Memiliki tujuan dan terarah.
5. Meliputi segala aspek individu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan yang terjadi secara sadar, dimana tingkah laku seseorang menjadi lebih baik, dan sifatnya menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman.

### **2.1.2. Pengertian Mengajar**

Pembelajaran tidak perlu berkaitan dengan ruang, tempat, atau waktu karena mengajar adalah kemampuan membuat situasi dimana siswa dapat melakukan proses belajar. Mengajar adalah suatu proses yang dilakukan guru atau pendidik untuk membantu, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengajar tidak sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif berinteraksi, berpikir kritis, serta mengembangkan sikap dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam mengajar, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing yang mengarahkan jalannya proses belajar. Proses ini menekankan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, dimana guru menyusun strategi, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran berlangsung efektif. Dengan demikian, mengajar bukanlah aktivitas satu arah melainkan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat menghasilkan perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik.

Makna lain dari pengertian mengajar (Sukirman, 2020). sebagai proses menyampaikan, selain upaya menyebarluaskan dan memperkaya pengalaman belajar siswa/pelajar ialah “menanamkan” pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menanam satu pohon mangga, maka kemudian akan menghasilkan beberapa cabang dan ranting dari situlah keluar mangga yang banyak. Dari ilustrasi tersebut bahwa mengajar sebagai proses “Transfer” adalah menanamkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga potensi dalam berpikir “pengetahuan”, sikap, keterampilan, kebiasaan dan kecakapan yang dimiliki siswa/pelajar akan berkembang secara optimal. Perkembangan berikutnya pengertian mengajar, yang kini banyak dianut yaitu “Suatu proses mengatur atau mengelola lingkungan belajar agar berinteraksi dengan siswa atau pelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

### **2.1.3. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah cara untuk mengimplementasikan aktivitas yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan hasil 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 (Festiawan, 2020). 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 menggunakan keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap pengembangan siswa- siswa yang ada di kelas. Untuk itu seorang guru diharapkan

mampu mengembangkan kreativitas guru untuk menerapkan dan mengembangkan berbagai macam bentuk metode pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, daya analisis dan hasil belajar siswa disekolah.

Dari berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Ciri-Ciri Pembelajaran Proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpaduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri- ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut (Festiawan, 2020) :

1. Adanya unsur guru.
2. Adanya unsur siswa.
3. Adanya aktivitas guru dan siswa.
4. Adanya interaksi antar guru dan siswa
5. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa.
6. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

#### **2.1.4. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari dan sebagainya susanti (Zamzani, 2022). Pada dasarnya indikator hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan menjadi ukuran keberhasilan guru dalam mengajar serta siswa dalam memahami materi. Secara

umum hasil belajar mencakup tiga ranah utama menurut bloom (dalam Mahmudi, 2022), yaitu:

1. Ranah kognitif : berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami dan menguasai pengetahuan
2. Ranah afektif : berkaitan dengan sikap, moral, nilai, minat dan emosional peserta didik
3. Ranah psikomotorik : berkaitan dengan kemampuan fisik dan keterampilan melakukan suatu tindakan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan diri yang di peroleh siswa dari yang tidak menegrti menjadi mengerti yang dilakukan dari awal proses pembelajaran sampai akhir dan telah mendapatkan kemampuan diberikan dalam bentuk nilai oleh guru sebagai hasil belajar dan proses belajar selama periode tersebut.

#### **a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam hasil belajar ada beberapa hambatan yang harus diketahui, karena hambatan ini sering terjadi kepada siswa yang menimbulkan hasil belajar yang kurang maksimal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

##### **1. Faktor Kematangan atau Pertumbuhan**

Faktor kematangan atau pertumbuhan ini sangat erat hubungannya dengan organ-organ tubuh manusia. Seperti siswa sekolah dasar diajarkan mengenai materi kewirausahaan. Hal tersebut tidak akan mampu dipahami bagi siswa. Hal ini terjadi karena pertumbuhan mental anak belum matang untuk memahami materi tersebut. Untuk menjadikan sesuatu untuk lebih baik harus melihat porsi yang sesuai, apabila anak belum ada kematangan dalam proses pemikiran maka sulit untuk bisa memahaminya.

## 2. Faktor kecerdasan intelegensi

Selain faktor kematangan dan pertumbuhan keberhasilan seseorang dipengaruhi juga oleh kecerdasan. Karena didunia tidak semua manusia memiliki kecerdasan yang sama. Kecerdasan dalam pikiran seseorang bermacam-macam dalam dunia pendidikan kecerdasan ini tidak terjadi pada semua siswa. Karena pada dasarnya kecerdasan tidak dimiliki oleh semua siswa, ada siswa yang bisa memahami dan ada juga siswa yang sulit untuk memahami.

## 3. Faktor Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Dengan adanya motivasi siswa akan menjadi semangat dalam belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat atau dorongan yang kuat maka siswa akan semangat dalam belajar. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar ketika siswa semangat dalam belajar maka hasil belajar yang dicapai akan maksimal. Begitupun sebaliknya ketika siswa tidak mempunyai dorongan atau motivasi maka siswa tidak semangat dalam belajar. Hal ini yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan rendahnya semangat belajar maka hasil belajar yang dicapai juga semakin rendah

## 4. Faktor Keluarga

faktor keluarga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar anak karena anak lebih banyak berinteraksi dengan keluarga daripada di sekolah. Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama.

### a) Cara orang tua mendidik

cara orang tua dalam mendidik anaknya merupakan faktor yang sangat menentukan bagi keberhasilan proses belajar. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya menyebabkan anak kurang berhasil dalam proses belajarnya. Orang tua harus mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan anaknya. Mendidik anak terlalu keras dan memaksa anak untuk belajar adalah cara mendidik anak yang salah. Hal ini akan membuat anak menjadi ketakutan dan gangguan kejiwaan akibat tekanan-tekanan tersebut.

#### b) Hubungan antara anggota keluarga

agar proses bisa berhasil dengan baik, maka perlu hubungan yang baik antara keluarga, yaitu dengan adanya saling perhatian, pengertian dan kasih sayang. Orangtua harus memahami waktu-waktu dalam belajar anaknya sehingga tidak tumpang tindih antara waktu belajar dengan pekerjaan atau waktu untuk bermain.

#### c) Suasana Rumah

Suasana yang gduh atau ramai dan sering terjadi pertengkaran antara anggota keluarga akan mempengaruhi belajar anak. Konsentrasi anak pada pelajaran menjadi berkurang akibat keributan yang sering terjadi, percekcoakan antara keluarga juga akan mengakibatkan perkembangan psikologis anak terganggu. Agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman dan tentram dirumah, perlu menciptakan suasana rumah yang nyaman pula. Keadaan Ekonomi Keluarga

Orangtua dengan status sosial tinggi dan pendapatan tinggi akan memberikan nilai yang tinggi terhadap pendidikan anaknya, oleh karena itu mereka akan berupaya untuk menyediakan berbagai keutuhan belajar anak dirumah dan mencari sekolah yang terbaik untuk anaknya. Anak yang berada dalam keluarga miskin yang kebutuhan pokoknya kurang atau bahkan tidak terpenuhi dapat mengalami gangguan kesehatan akibatnya belajar anak jadi terganggu. Anak yang berada dalam lingkungan miskin, jika hidup di tengah anak yang kaya akan merasa minder karena merasa kekurangan.

#### **2.1.5. Active Learning tipe permainan Bingo**

Active Learning permainan Bingo adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan permainan Bingo sebagai media atau strategi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan lembar Bingo berisi kata kunci, gambar, atau konsep tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru kemudian menyampaikan pertanyaan atau pernyataan, dan siswa harus mencari serta menandai jawaban yang sesuai di lembar Bingo mereka.



**Gambar 2.1. Media Bingo**

Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan cara yang tidak membosankan. Berikut beberapa manfaat active learning tipe permainan bingo Silberman (dalam Agustin, 2018):

1. Meningkatkan keterlibatan emosional, sosial, dan intelektual siswa dalam proses belajar
2. Mendorong peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan mental dan fisik secara aktif
3. Meningkatkan semangat dan antusiasme belajar.
4. Menumbuhkan kerja sama dan interaksi sosial antar siswa.

5. Membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

#### **a. Kelebihan dan Kekurangan permainan Bingo**

Keunggulan dan kekurangan Bingo adalah sebagai berikut (Rambe, 2021):

##### 1) Keunggulan permainan Bingo

- a) Guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi pelajaran.
- b) Setiap siswa wajib berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan siswa tidak diperbolehkan membuat keributan dan meninggalkan kelas.
- c) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

##### 2) Kekurangan permainan Bingo

- a) Bingo lebih mengandalkan faktor keberuntungan dan kecepatan siswa.
- b) Kondisi yang kurang membatasi siswa karena adanya konsep pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah permainan Bingo**

Adapun langkah-langkah permainan Bingo adalah sebagai berikut (Dewi, 2025):

1. Guru menyusun sejumlah pertanyaan sebanyak 16 butir pertanyaan tentang materi IPS dengan jawaban yang bersifat jawaban singkat.
2. Guru menyortir pertanyaan menjadi lima tumpukan, dan melabeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O buat kartu bingo untuk setiap siswa. Kartu-kartu ini mesti harus mirip dengan kartu bingo biasa dengan nomor-nomor dalam tiap celah dalam matrik 4 X 4 (celah tengah kosong)
3. Guru membacakan sebuah pertanyaan dari kartu tersebut sesuai dengan angka yang terpilih. Jika seseorang siswa memiliki angkanya maka dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut.
4. Bila seorang siswa mencapai lima jawaban dalam sebuah deretan (vertikal, horizontal, diagonal) siswa tersebut meneriakkan “Bingo” permainan dapat diteruskan hingga ke 16 celah tersebut terisi.

### **2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

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

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam dan

ilmu pengetahuan sosial. Penggabungan dua bidang ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada siswa tentang hubungan manusia dengan alam serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Dalam pembelajarannya, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep teoritis, tetapi juga menekankan pada pengalaman langsung melalui kegiatan observasi, eksperimen sederhana, diskusi, maupun pengamatan fenomena sosial di sekitar siswa. Melalui IPAS, siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan sehari-hari.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut (Adha, 2025) :

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
- b. Mengenal interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
- c. Mengajarkan siswa mengidentifikasi masalah. Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
- d. Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
- e. Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, siswa akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

### **2.1.7 Materi Interaksi Sosial dan Interaksi dengan Lingkungan**

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar salah satu materi penting yang dipelajari siswa adalah interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa hidup sendiri. Sejak lahir hingga dewasa, manusia selalu membutuhkan orang lain dan lingkungan di sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Oleh karena itu, manusia disebut sebagai makhluk sosial sekaligus makhluk yang bergantung pada alam. Kedua hal ini tercermin dalam kegiatan interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi secara terus-menerus dalam kehidupan.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, antara individu dengan kelompok, atau antara kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial terjadi ketika seseorang melakukan komunikasi, bekerja sama, berbagi pendapat, atau saling membantu dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika siswa bekerja sama dalam kelompok belajar, berbicara dengan teman, membantu tetangga yang sedang kesulitan, atau bermain bersama di lingkungan sekolah. Semua kegiatan tersebut merupakan bentuk nyata dari interaksi sosial karena melibatkan hubungan antar manusia. Melalui interaksi sosial, seseorang dapat belajar menghargai orang lain, menumbuhkan rasa empati, serta mempererat hubungan dalam masyarakat.

Interaksi sosial juga menjadi dasar terbentuknya kehidupan bermasyarakat. Tanpa adanya interaksi sosial, manusia tidak dapat membangun kerja sama dan tidak mungkin bisa hidup secara damai. Dalam pelajaran IPAS, siswa diajak untuk memahami bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam menjaga keharmonisan kehidupan bersama. Misalnya, ketika di sekolah, siswa belajar untuk saling berbagi, mendengarkan pendapat teman, dan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok. Semua hal itu mengajarkan nilai-nilai sosial seperti saling menghormati, gotong royong, dan tanggung jawab. Melalui interaksi sosial yang baik, kehidupan menjadi lebih rukun, tertib, dan penuh kebersamaan.

Selain berinteraksi dengan sesama manusia, manusia juga melakukan interaksi dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, tetapi juga lingkungan alam seperti tanah, air, udara, tumbuhan, dan hewan. Interaksi manusia dengan lingkungan terjadi karena manusia membutuhkan alam untuk bertahan hidup. Manusia memanfaatkan air untuk minum, tanah untuk bercocok tanam, udara untuk bernapas, dan tumbuhan serta hewan untuk bahan makanan. Namun, dalam memanfaatkan alam, manusia juga harus bertanggung jawab agar lingkungan tetap terjaga dan tidak rusak.

Interaksi dengan lingkungan dapat terlihat dari berbagai kegiatan sehari-hari. Misalnya, petani yang menanam padi di sawah menunjukkan hubungan antara manusia dengan tanah dan air. Nelayan yang mencari ikan di laut menunjukkan hubungan manusia dengan laut. Di sekolah, siswa yang ikut menjaga kebersihan kelas dan menanam pohon di halaman sekolah juga sedang melakukan interaksi dengan lingkungan. Semua kegiatan tersebut menggambarkan bahwa manusia dan lingkungan saling bergantung satu sama lain. Jika manusia menjaga lingkungan, maka lingkungan akan memberikan manfaat yang baik bagi kehidupan. Sebaliknya, jika manusia merusak lingkungan, maka akan timbul berbagai masalah seperti banjir, tanah longsor, polusi udara, dan kekeringan.

Melalui pembelajaran IPAS, siswa kelas 5 diajak untuk memahami pentingnya menjaga keseimbangan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Alam memiliki keterbatasan, sehingga manusia harus menggunakan sumber daya alam dengan bijak dan tidak berlebihan. Misalnya, dengan menghemat air, menanam pohon, mengurangi penggunaan plastik, dan tidak membuang sampah sembarangan. Tindakan-tindakan kecil tersebut merupakan bentuk nyata dari tanggung jawab terhadap lingkungan. Dengan menjaga lingkungan, manusia ikut melestarikan alam agar tetap dapat digunakan oleh generasi berikutnya.

Interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan memiliki hubungan yang sangat erat. Melalui interaksi sosial, manusia dapat bekerja sama untuk menjaga dan melestarikan lingkungan. Contohnya, kegiatan gotong royong membersihkan sungai, menanam pohon bersama warga, atau melakukan daur ulang sampah di sekolah. Semua kegiatan itu merupakan hasil dari kerja sama sosial yang berdampak positif

bagi lingkungan. Sebaliknya, jika interaksi sosial tidak baik, misalnya masyarakat saling acuh dan tidak peduli, maka lingkungan pun bisa menjadi kotor dan rusak.

Dengan memahami dan menerapkan kedua jenis interaksi tersebut, manusia dapat menciptakan kehidupan yang seimbang dan harmonis. Interaksi sosial membuat hubungan antar manusia menjadi erat dan saling menghargai, sedangkan interaksi dengan lingkungan membantu menjaga kelestarian alam agar tetap dapat mendukung kehidupan. Oleh karena itu, dalam pelajaran IPAS kelas 5, siswa diajak untuk menjadi pribadi yang peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar. Dengan cara itulah, manusia dapat hidup damai, sejahtera, dan berkelanjutan bersama lingkungan tempat tinggalnya.

### 1. Interaksi Sosial

Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia selalu membutuhkan orang lain, sehingga interaksi sosial menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan.

Contohnya:

- a. Anak yang bekerja sama dengan temannya saat belajar kelompok
- b. Saling menyapa saat bertemu disekolah.
- c. Guru yang mengajar dan siswa yang mendengarkan.

Interaksi Sosial bisa bersifat positif (seperti kerja sama, gotong royong, tolong menolong) atau negatif (Seperti pertengkaran atau perselisihan). Namun, dari interaksi tersebut, anak-anak belajar nilai penting seperti menghargai, berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan masalah bersama.

### 2. Interaksi dengan Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud disini meliputi lingkungan alam (seperti udara, air, tanah, hewan) dan lingkungan sosial (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Interaksi dengan lingkungan berarti bagaimana manusia berhubungan dan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk memenuhi kebutuhannya.

Contohnya:

- a. Petani menanam padi di sawah (interaksi dengan lingkungan alam).
- b. Anak-anak menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya (interaksi dengan lingkungan sosial dan alam).
- c. Masyarakat yang bekerja bakti membersihkan selokan agar tidak banjir.

Melalui interaksi dengan lingkungan, siswa diajak untuk menjaga keseimbangan, misalnya tidak merusak alam, selalu menjaga kebersihan, dan menggunakan sumber daya alam secara bijak. Kesimpulan materi interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan dalam IPAS di SD membantu siswa memahami bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri, selalu membutuhkan orang lain, serta bergantung pada lingkungan sekitarnya. Dari materi ini siswa belajar untuk bersikap kerja sama, peduli, toleran, dan bertanggung jawab baik terhadap sesama manusia maupun lingkungan alam.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai fenomena alam dan sosial melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, kenyataan di kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode ceramah yang monoton, kurangnya variasi model pembelajaran, serta minimnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi IPAS secara optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan belajar dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) maka metode pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bekerja sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka tertekan.

Permasalahan tersebut maka sudah seharusnya bagi seorang guru untuk mengatasinya sebagai 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 Active Learning tipe permainan Bingo. Model ini menekankan pada keterlibatan langsung siswa melalui aktivitas permainan yang menyenangkan, namun tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan Bingo dalam pembelajaran IPAS dirancang dengan kartu atau lembar Bingo yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan seputar materi IPAS. Guru memberikan pertanyaan kemudian siswa mencocokkan jawaban dengan kartu bingo yang mereka punya, (dalam Malini, 2023) siswa terdorong untuk aktif berpikir, cepat merespon pertanyaan. Siswa yang berhasil mendapatkan pola tertentu pada kartu bingo dinyatakan menang. Dengan model ini sama dengan teman sekelas dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian melalui penerapan model Active Learning tipe permainan Bingo permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS dapat diminimalisir. Model ini diyakini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir, serta pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : Ada pengaruh signifikan pada penggunaan Model Active Learning tipe permainan Bingo terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 068344 Medan T.A 2025/2026.

## 2.4 Defenisi Operasional

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

1. Belajar merupakan 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 V.
3. Metode pembelajaran dalam penelitian yaitu metode *Active Learning* tipe permainan Bingo. Permainan bingo merupakan metode yang dirancang dengan kartu atau lembar Bingo yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan seputar materi IPS. Guru memberikan pertanyaan kemudian siswa mencocokkan jawaban dengan kartu bingo yang mereka punya.
4. Hasil belajar siswa adalah hasil yang telah dicapai oleh murid sebagai hasil belajarnya. Hasil belajar untuk mengukur metode pembelajaran ini yaitu posttest.
5. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan.