**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pengertian Belajar**

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam kelompok tertentu. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar terjadi dalam suatu proses melalui latihan dan pengalaman serta diberikan penguatan, secara bertujuan dan terarah. Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang.

Menurut Thorndike dalam Hamzah (2014, h.11) salah seorang pendiri aliran teori belajar tingkah laku, mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan).

Stimulus yang diberikan oleh guru berupa motivasi, sentuhan, penguatan dan dorongan akan menghasilkan repons dari peserta didik berupa sebuah perubahan tingkah laku, kecakapan intelektual dan keterampilan dalam menuangkan kreativitas belajar.

Menurut Burton dalam Hosnan (2014, h.3) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya

sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi ini memiliki makna sebagai sebuah proses. Siswa yang sedang melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu, maka peserta didik tersebut dikatakan sedang belajar.

Hamzah (2006, h.35) mengemukakan pendapat belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, belajar adalah usaha yang dilakukan secara terprogram atau tidak demi mencapai kecakapan intelektual, megolah keterampilan serta membentuk manusia untuk bersikap luhur.

1. **Hakikat Model *Problem Based Learning***
2. **Definisi Model *Problem Based Learning***

Dalam proses pembelajaran disekolah, siswa tidak sekedar mendengarkan ceramah guru atau berperan serta dalam diskusi, tetapi guru harus kreatif menggunakan model atau metode pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan sebuah materi di dalam kelas.

Sehingga siswa dapat aktif menggali informasi, pengalaman, dan pengetahuan yang dimilikinya, tugas guru hanya sebagai fasilitator saja.

Arends dalam Hosnan (2014, h.295) menyatakan:

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry,* memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Hosnan (2014, h.295) menyatakan juga tentang Model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

*Problem Based Learning* meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan. *Problem Based Learning* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Dalam model *Problem Based Learning*, perhatian pembelajaran tidak hanya pada perolehan pengetahuan deklaratif, tetapi juga perolehan pengetahuan prosedural. Oleh karena itu, penilaian tidak cukup dengan tes. Penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan model *Problem Based Learning* adalah menilai pekerjaan yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil pekerjaan mereka dan mendiskusikan hasil pekerjaan secara bersama-sama. Penilaian proses dengan digunakan untuk menilai pekerjaan siswa tersebut.

Menurut Hosnan (2014, h.298) *Problem Based Learning*  adalah “Pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstuktur *(ill-structured)* dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru”. Dengan menyelesaikan masalah tersebut, peserta didik memperoleh atau membangun pengetahuan tertentu dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelasaikan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dengan penggunaan model *Problem Based Learning* bisa menutur siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk memahami materi yang sedang disampaikan guru, siswa diminta memecahkan sebuah masalah yang dihadapi, dan dengan menerapkan model ini terhadap siswa membangun siswa untuk memperoleh pengetahuan tertentu sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelasaikan masalah.

1. **Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Penggunaan model pembelajaran di dalam kelas, menuntut guru untuk memahami keadaan siswa sepenuhnya, guru harus peka terhadapa masalah yang dihadapi tersebut maupun yang dihadapi siswanya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang terlihat saat model pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda begitupun dengan Rusman (2012, h.232) yang mengemukakan karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
2. Permasalahan yang digunakan merupakan masalah yang ada di dunia yang tidak terstuktur.
3. Permasalahan membutuhkan prespektif ganda *(multiple perspective).*
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses esensial dalam PBL.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnyadengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencapai solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. PBL meliputi evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Menurut Hosnan (2014, h.300) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah:

1. Pengajuan Masalah atau Pertanyaan

Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi siswa maupun masyarakat. Pertanyaan dan masalah yang diajukan itu haruslah memenuhi kriteria auntentik, jelas, mudah dipahami, luas dan bermanfaat.

1. Keterkaitan dengan Berbagai Masalah Disiplin Ilmu

Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.

1. Penyelidikan yang Autentik

Penyelidikan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis masalah bersifat autentik. Selain itu penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata. Siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, menarik kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.

1. Menghasilkan dan Memamerkan Hasil/Karya

Pada pembelajaran berbasis masalah, siswa bertugas menyusun hasil penelitian dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya. Artinya, hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan atau dibuatkan laporannya.

1. Kolaborasi

Pada pembelajaran masalah, tugas-tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan bersama-sama antarsiswa denga siswa, baik dalam kelompok kecil maupun besar, dan bersama-sama antarsiswa dengan guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka karakteristik dari model *Problem Based Learning* adalah menuntut siswa agar bisa mengembangkan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah untuk mencapai dari sebuah permasalahan. Memberikan motivasi sekaligus mengembangkan keterampilan berfikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan. Memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung dalam proses pembelajaran, menuntut siswa juga untuk bisa memberikan contoh suatu permasalahan agar bisa didiskusikan bersama-sama dalam bentuk kelompok kecil untuk menemukan hasil pemecahan masalah secara bersama-sama.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Model *Problem Based Learning***

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari atas lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

Menurut Hosnan (2014, h.301) lima langkah utama, sebagai berikut:

1. Orientasi siswa pada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Secara ringkas, kegiatan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas siswa untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru.

Hosnan (2014, h.302) mengemukakan langkah-langkah model *Problem Based Learning*. Proses tersebut dilakukan dalam tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**

**Sintaks atau langkah-langkah PBL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahapan Pembelajaran** | **Kegiatan Guru** |
| **Tahap 1**Orientasi peserta didik terhadap masalah | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. |
| **Tahap 2**Mengorganisasi peserta didik | Guru membagi siswa kedalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. |
| **Tahap 3**Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok | Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. |
| **Tahap 4**Mengembangkan dan menyajikan hasil | Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi atau model dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya. |
| **Tahap 5**Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. | Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan. |

Berdasarkan uraian diatas, maka dari langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasi pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru.

1. **Keunggulan Model *Problem Based Learning***

Penggunaan model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rizema (2013, h.82) beberapa kelebihan model PBL sebagai berikut:

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia yang menemukan konsep tersebut.
2. Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berfikir siswa yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajarinya.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi asprasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya.
6. Pengkondisikan siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
7. *Problem Based Learning* diyakini pula dapat menumbuh kembangkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sanjaya. W. (2007, h.219) yaitu sebagai berikut:

(1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik; (2) Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik; (3) Membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; serta (4) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara cepat.

Berdasarkan uraian diatas , bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran siswa yang menemukan konsep tersebut, melbatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi, pegetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehinnga pembelajaran lebih bermakana.

1. **Kelemahan Model *Problem Based Learning***

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*  juga memiliki kelemahan. Menurut Rizema (2013, h.84) model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan, di antaranya: (1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan meresa enggan untuk mencoba; (2) keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan; serta (3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang meraka ingin pelajari.

Adapun kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2007, h.220) yaitu sebagai berikut: (1) membutuhkan persiapan pembelajaran (alat, *problem*, konsep) yang kompleks; (2) sulitnya mencari *problem* yang *relevan*; (3) sering terjadi *miss-*konsepsi; serta (4) memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses penyelidikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka kelemahan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*  manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencoba dam melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

1. **Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Pembelajaran IPS**

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Menurut Sapriya (2009, h.11) mengemukakan Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial, yang diorganisir secara ilmiah dan psikologis. Untuk mencapai tujuan Pendidikan IPS haruslah dapat membantu para peserta didik mengembangkan kemampuan membuat keputusan-keputusan yang bersifat reflektif sehingga mereka dapat memecahkan masalah-masalah pribadi (individual).

Menurut Sapriya (2009, h.21) menyatakan:

Pendidikan IPS harus mampu mengembangkan dan mempelopori pembaharuan dalam IPS, karena dengan berkembangkanya Pendidikan IPS yang berpotensi untuk mengembangkan diri ke arah peningkatan mutu lewat berbagai pembeharuannya. Pendidikan IPS yang selama ini masih belum dapat mendapatkan posisi yang membanggakan di arus globalisasi. Menghadapi fenomena ini, Pendidikan IPS idealnya harus responsif dan menata diri berhadapan dengan globalisai.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa Pendidikan IPS sebagai *synthetic discipline* berusaha mengorganisasikan dan mengembangkan subtansi ilmu-ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS mempunyai peran oenting dalam membangun identitas nasional untuk menjadikan peserta didik yang kreatif, mampu memcahkan masalah diri dan lingkungannya, serta menjadi warga yang baik dan bermoral.

1. **Karakteristik pembelajaran IPS**

Mata pelajaran IPS disekolah dasar bersifat integratif, karena materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pendidikan dari transfer konsep, karena melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan memahami konsep, dan melatih sikap, nilai, norma, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Menurut Sapriya (2006, h.8) mengemukakan karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelahaan dan pembelajaran IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat kooperhensif (meluas/dari berbagai ilmu sosial lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi/terpadu). Digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional, dan analisis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata si masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan, memproyeksikan kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosialyang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6. IPS mengutamakan hal-hal arti dari penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan IPS itu sendiri.

Sedangkan Menurut Sapriya (2009, h. 7) mengatakan salah satu karakteristik definisi *social study* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, maka karateristik IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Setiap mata pembelajaran yang disajikan di sekolah tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai secara umum. Tetapi secara khususnya setiap mata pelajaran memiki tujuan yang berbeda, seperti pada mata pembelajaran IPS.

Menurut Rachmah (20014, h.83) mengatakan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta Masyarakat dan Negara”. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses mengajar dan membelajarakannya, tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam mengahayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan ini.

Tujuan Pendidikan IPS tidak bisa lepas dari tujuan Pendidikan Nasional tahun 2003 yang menjelaskan:

Membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945 (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Melalui Pendidikan IPS, siswa dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi Warga Negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung pancasila.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan pembelajaran IPS untuk bisa mempersiapkan para siswa yang bisa mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat agar menjadi warga Negara yang baik.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Ruang lingkup IPS tidak lain adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial apapun yang kita pelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi, ataukah itu politik, bersumber dari masyarakat.

Menurut Rachmah (2014, h.82) menjelaskan Visi Pendidikan IPS sebagai program pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan individu peserta didik sebagai *“actor social”* yang mampu mengambil keputusan yang bernalar dan sebagai “warga negara” yang cerdas, memiiki komitmen, bertanggung jawab dan partisipatif.

Pendidikan IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dalam memenuhi aspek kebutuhan hidupnya sebagai bahan pengembangan materi. Berkaitan dengan ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai suatu bidang studi, hal ini sama dengan ruang lingkup ilmu sosial, yaitu manusia dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Menurut Rachmah (2014, h.84) menjelaskan ada 5 (lima) macam sumber materi IPS antara lain:

1. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagaman, produksi, komunikasi, dan transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai terjauh.
4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjaih, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

Berdasarkan uraian diatas, maka ruang lingkup pembelajaran IPS dapat membuat siswa berkembang dalam mengambil keputusan di dalam aspek kehidupannya.

1. **Kreativitas**
2. **Pengertian Kreativitas**

Salah satu cara untuk meningkatkan suasana belajar yang tidak membosankan, baik bagi guru maupun siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Disinilah seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran.

 Guilford dalam Ngalimun (2013, h.44) menyatakan:

Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang kreatif. Ada dua cara berfikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dala memikirkan sesuatu dengan pemandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencariberbagai alternative jawaban terhadap suatu persoalan.

Hal itu menjadikan setiap individu berbeda dalam kemampuan berpikirnya, sehingga setiap pemikiran yang dibuat setiap individu akan berbeda jawabannya, karena setiap individu memilki kemampuan berpikir yang berbeda-beda.

Utami Munandar (2012, h. 45) mendefinisikan sebagai berikut. “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatau gagasan”. Menekan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa kreativitas dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas dan kegiatan manusia, sesuai dengan kebutuhan dalam berpikir serta mengolaborasikan suatu gagasan. Kreativitas sebagai ungkapan dan perwujudan diri individu, merupakan kebutuhan pokok manusia dalam lingkungan dan pendidikan, bila terwujud memberikan rasa keberhasilan yang mendalam.

Utami Munandar (2012, h.46) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.

Demikian Dreavdahl dalam Ngalimun (2013, h. 45) mendefinisikan:

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajenatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Hasil-hasil baru itu muncul dari setiap individu yang berinteraksi dengan individu lainnya, dan individu juga menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memilki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimilki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengahadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara divergen.

1. **Karakteristik Kreativitas**

Setiap individu memiliki kreativitas dalam dirinya, bahkan setiap individu juga harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan segala sesuatu pendapat atau jawaban yang ingin disampaikan terhadap individu lainnya.

Piers dalam Ngalimun (2013, h. 53) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut.

1. Memiliki dorongan *(drive)* yang tinggi.
2. Memilki ketertiban yang tinggi.
3. Memilki rasa ingin tahu yang besar.
4. Memiliki ketekunan yang tinggi.
5. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan.
6. Penuh percaya diri.
7. Memiliki kemandirian yang tinggi.
8. Bebas dalam mengambil keputusan.
9. Menerima diri sendiri.
10. Senang humor.
11. Memiliki intuisi yang tinggi.
12. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks.
13. Toleran terhadap ambiguitas.
14. Bersifat sensitif.

Menurut Utami Munandar (2012, h.54) mengemukakan ciri-ciri kreativitas, antara lain sebagai berikut.

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Sering mengajukan pertayaan yang baik.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Mempunyai rasa keindahan.
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkanny, tidak mudah terpengaruh orang lain.
8. Rasa humor tinggi.
9. Daya imajinasi kuat.
10. Keaslian (orisinalitas) tinggi, nampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya. Dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinil yang jarang diperlihatkan orang lain.
11. Dapat bekerja sendiri.
12. Sering mencoba hal-hal baru.
13. Kemampuan mengembangkan atau memperinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Berdasarkan uraian diatas, maka karakteristik kreativitas tersebut merupakan ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang, semakin kreatif seseorang semakin banyak ide baruyang muncul dalam pemikirannya.

1. **Faktor-faktor Kreativitas**

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimilki oleh individu. Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Faktor yang mempengaruhi dalam kreativitas belajar siswa adalah sikap orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak dan tidal terlalu membatasi kegiatan anak, percaya akan kemampuan anak dan menghargai keunikan anak, menghargai prestasi anak memperoleh dorongan untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Miller dalam Ngalimun (2013, h.57) mengemukakan adanya pengaruh keluarga pada perkembangan kreativitas anak dan remaja sebagai berikut.

1. Orang tua yang memeberikan rasa aman.
2. Orang tua mempunyai berbagai macam minat pada kegiatan di dalam dan di luar rumah.
3. Orang tua memberikan kepercayaan dan mengahargai kemampuan anaknya.
4. Orang tua memberikan otonomi dan kebebasan anak.
5. Orang tua mendorong anak melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian diatas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah, interaksi anatara orang tua dengan anak atau remaja yangdapat mendorong kreativitas, bukanlah interaksi yang didasarkan atas situasi stimulus respons, melainkan atas dasar kehidupan dan saling tukar pengalaman.

1. **Prestasi Belajar**
2. **Pengertian Prestasi Belajar**

Menurut Winkel dalam Sunarto (1996, h.162) mengatakan “Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”.

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan kegiatan belajar siswa dalam menguasai sejumlah mata pelajaran selama periode siswa dalam nilai, baik berbentuk raport dan laporan lain seperti nilai mid semester, dimana angka mid semester tersebut mencerminkan keberhasilan seseorang dalam kegiatan belajarnya.

Menurut Ahmadi (1990, h.130), prestasi belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Berdasarkan uraian diatas, prestasi belajar dapat diartikan sebagai kecakapan nyata yang dapat diukur yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi aktif antara subjek belajar dengan objek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut.

1. **Faktor-faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya, keberhasilan itu ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Menurut Dimyati Mahmud (1989, h.84-87) mengatakan “Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa mencakup: faktor internal dan faktor eksternal”. Dari pendapat ini dapat dijelaskan mengenai kedua faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang terdiri dari N. Ach *(Need For Achievement),* yaitu kebutuhan atau dorongan atau motif untuk berprestasi.

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar si pelajar. Hal ini dapat berupa sarana prasarana, situasi lingkungan baik itu lingkungan baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Menurut pendapat Soenoro (1982, h.30) mengatakan “Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor yang berasal dari si pelajar, faktor yang berasal dari si pengajar”. Kedua faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor yang berasal dari si pelajar

Faktor ini meliputi motivasi, perhatian pada mata pelajaran yang berlangsung, tingkat penerimaan dan pengingatan bahan, kemampuan menerapkan apa yang dipelajari, kemampuan memproduksi dan kemampuan menggeneralisasi.

1. Faktor yang berasal dari si pengajar

Faktor ini meliputi kemampuan membangun hubungan denga si pelajar, kemampuan menggerakan minat pelajar, kemampuan memberikan penjelasan, kemampuan menyebutkan pokok-pokok masalah yang diajarkan, kemampuan mengarahkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung, kemampuan memberikan tanggapan terhadap reaksi.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa faktor yang memengaruhi prestasi belajar itu berasal dari pelajar yang meliputi motivasi dan berasal dari faktor pengajar juga yang memberikan kemampuan dalam menggerakan minat belajar siswa.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**
2. **Penelitian Irma Widayani**

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif *Make a Match* untuk meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembekajaran IPS pada Fungsi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Santosa Cianjur”.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) jenis kolaborasi. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas, peneliti sebagai guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran, sedangkan guru kelas V sebagai *observer.* PTK ini terdiri dari tiga siklus, siklus I sampai siklus III dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu jika yanng dicapai pada hasil *post test* minimal 85% dari seluruh siswa dengan mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan (KKM=70).

Hasil menunjukan bahwa dengan menggunakan model Kooperatif *Make a Match*  dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam Pembelajaran IPA pada Fungsi Organ Pencernaan Manusia di kelas V. Hal ini ditunjukan dengan peningkatan kreativitas siswa serta hasil belajar IPA pada setiap siklusnya. Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa secara keseluruhan yaitu siklus I sebesar 63%, siklus II sebesar 76%, dan siklus III sebesar 89%.

Berdasarakan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada Fungsi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Santosa Cianjur.

1. **Penelitian Yulfika Yasmin**

Penelitian dengan judul “Penerapan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tegalweru”.

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan pada permasalahan yang ada pada dunia nyata, kemudian siswa diminta mencari permasalahan melalui penyelidikan. *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahapan yaitu, orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, mengalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalweru Kecamatan Dau, tanggal 10 Agustus sampai dengan 4 November 2009. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Tujuan dari penelitian ini adalah: (a) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V,(b) Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning,* (c) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning.*

Langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* antara lain: (a) Tahap I berisi upaya guru untuk mengorientasikan para siswa pada masalah atau materi yang akan dipelajari. Pada siklus 1 dan 2 guru sudah baik dalam mengorientasikan siswa pada masalah atau materi yang akan dipelajari. Contohnya ialah guru menjelaskan pembelajaran dengan menyajikan fenomena yang menggali pengetahuan; (b) Tahap II berisi upaya guru untuk mengorganisasikan siswa dalam belajar. Pada siklus 1 dan 2 guru sudah melakukan dengan baik, contohnya yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok; (c) Tahap III berisi upaya guru untuk membimbing menemukan penjelasan dan pemecahan masalah dari ateri pembelajaran. Pada siklus 1 dan 2 guru sudah melakukan dengan baik, contohnya yaitu, guru memotivasi siswa atau kelompok agar aktif diskusi; (d) Tahap IV dalam kegiatan model *Problem Based Learning*  yaitu, mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada siklus 1 dan 2 guru sudah melakukan dengan baik, guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan masukan dan jawaban lain. Contohnya pembelajaran pada tahap 4 adalah, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas; serta (e) Tahap V berisi upaya guru untuk menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah atau materi pembelajaran.

Kegiatan guru pada siklus I masih kurang baik, karena tidak semua kelompok maju. Contoh pembelajaran yang dilakukan guru ialah menganalisis hasil diskusi yang dilakukan beberapa kelompok. Tetapi tidak semua kelompok yang maju, karena keterbatasan waktu. Kegiatan guru pada siklus II sudah dilakukan dengan baik. Guru memberikan penghargaan berupa bintang kepada siswa yang berani maju dan aktif.

Melalui penelitian ini menunjukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari siklus I dan siklus II, yang masing-masing 27,6% dan siswa yang tuntas pada siklus II 86,2% . pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Peningkatan setiap komponen motivasi siswa dalam belajar tersebut yaitu motivasi siswa, untuk komponen minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 46%. Komponen perhatian siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan sebesar 66,4%. Komponen ketekunan siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 82,67% . serta untuk rata-rata semua komponen motivasi belajar siswa sebesar 63% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berdampak baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1. **Pengembangan Materi Keberagaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam**
2. **Karakteristik Materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam**
3. Wilayah Daratan

Wilayah dataran meliputi gunung, pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi dan sebagianya. Wilayah perairan meliputi laut, sungai, dan danau. Bentangan alam berupa daratan dan perairan disebut kenampakan alam. Negara Indonesia merupakan negara berbentuk kepulauan. Jumlah pulau di negara kita sekitar 18.810. Pulau merupakan suatu wilayah daratan yang luas. Satu pulau yang lain dihubungkan dengan laut ataupun selat.

1. Pulau Jawa dengan Pulau Sumatra dihubungkan dengan Selat Sunda
2. Pulau Kalimantan dengan Pulau Sulawesi dihubungkan Selat Makasar
3. Pulau Sumatra dengan Kalimantan dihubungkan Selat Karimata
4. Pulau Jawa dan Pulau Bali dihubungkan Selat Bali.
5. Dataran Rendah

Dataran Rendah adalah wilayah yang memiliki ketinggian 0-200 di atas permukaan laut. Dataran rendah merupakan wilayah yang paling diminati oleh manusia. Hal ini dikarenakan wilayahnya yang mudah dijangkau. Dataran rendah banyak dimanfaatkan manusia untuk kegiatan perumahan dan sebagainya.

1. Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah wilayah yang memilki ketinggian lebih dari 200m di atas permukaan laut. Dataran tinggi biasanya memilki udara yang sejuk. Pada wilayah dataran tinggi juga banyak dilakukan aktivitas pertanian. Pertanian yang ditanam berupa teh, kopi, sayur-sayuran dan buah-buahan.

1. Gunung

Gunung adalah daerah yang lebih tinggi dari daerah sekitarnya. Gunung terdiri atas gunung mati dan berapi. Gunung yang ada di Indonesia sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pada wilayah sekitar gunung api merupakan wilayah yang subur. Ekosistem pada daratan tinggi dibentuk oleh lingkungan yang ekstrim. Suhu malam hari amat rendah. Sementara di siang hari matahari bersinar terik. Manfaat yang dapat diperoleh dari gunung berapi, yaitu:

1. Menghasilkan barang tambang
2. Sebagai objek pariwisata
3. Lahan subur cocok untuk kegiatan pertanian
4. Dan lain-lain.
5. Pegunungan

Pegunungan adalah daerah berbukit-bukit yang memanjang. Pegunungan mempunyai ketinggian lebih dari 1500 m di atas permukaan laut. Wilayah pegunungan yang ada di Indonesia cukup banyak. Umumnya wilayah pegunungan digunakan untuk tempat rekreasi. Hal ini karena pegunungan memilki udara yang sejuk. Di samping itu juga banyak dilakukan kegiatan pertanian dan perkebunan.

1. Dataran Pantai

Dataran pantai adalah batas antara daratan dengan laut. Indonesia merupakan negara kepulauan. Hal ini menyebabkan Indonesia banyak memiliki pantai. Pantai yang ada di Indonesia dimanfaatkan untuk tujuan wisata yang datang berasal dari dalam maupun luar negeri. Wilayah pantai dianggap sebagai wilayah yang memiliki daya tarik.

1. Tanjung

Tanjung adalah daratan yang menjorok ke laut. Tanjung yang ada di Indonesia jumlahnya cukup banyak. Wilayah tanjung dapat dimanfaatkan sebagai pelabuhan.

1. Wilayah Perairan

Wilayah perairan Indonesia lebih luas dibandingkan daratan pulau-pulau yang ada di Indonesia dikelilingi oleh perairan.

1. Laut

Air laut terasa asin karena mengandung garam. Laut yang ada di Indonesia dibagi menjadi dua, yaitu laut dangkal dan dalam. Laut dapat menghasilkan ikan, rumput laut, dan sebagainya. Laut yang ada di Indonesia memilki daya tarik. Hal ini terlihat dari banyaknya wisatawan yang datang ke laut. Bagian-bagian dari laut adalah sebagai berikut:

1. Selat

Selat adalah laut sempit yang terletak di antara dua pulau Indonesia banyak memilki selat. Selat-selat tersebut menghubungkan antara satu pulau dengan pulau lainnya.

1. Teluk

Teluk adalah laut yang menjorok ke daratan. Pada umumnya teluk ini digemari oleh wisatawan. Oleh wisatawan teluk menjadi tempat wisata yang indah dan menarik.

1. Sungai

Sungai adalah air yang mengalir di daratan. Air sungai mengalir dari hulu menuju hilir. Sumber air sungai berasal dari mata air, air hujan, dan campuran, jenis sungai ada yang besar serta ada yang panjang dan sempit serta pendek. Sungai dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya untuk irigasi sawah, pertanian, budidaya ikan dengan keramba, objek pariwisata, PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) bahkan ada yang digunakan untuk transportasi (angkutan). Sungai yang besar dan panjang dimanfaatkan untuk pelayaran, lalu lintas kapal dan sebagainya. Sungai ini banyak ditemui di Sumatra dan Kalimantan. Sungai yang ada di Pulau Jawa berupa sungai kecil dan pendek. Sungai di Jawa dimanfaatkan sebagai pengairan lahan pertanian, dan pembangkit listrik. Sungai dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari

1. Danau

Danau merupakan cekungan air yang luas. Danau biasanya dikelilingi oleh dataran. Danau ada dua, yaitu dibuat oleh manusia dan terbentuk oleh alam. Danau yang dibuat manusia disebut danau buatan. Adapun danau yang terbentuk oleh alam disebut danau alam. Danau memilki ukuran yang besar dan kecil. Danau dapat dimanfaatkan untuk rekreasi, pengairan dan sebagainya.

1. **Bahan dan Media Pembelajaran**
2. **Bahan Pembelajaran**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Gintings (2008, h. 152) mengemukakan bahan pembelajaran merupakan rangkuman materi yang diajarkan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian dari bahan ajar adalah desain suatu materi atau isi pelatihan yang diwujudkan dalam bentuk benda atau bahan yang dapat digunakan untuk belajar siswa dalam proses pembelajarannya dan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis, dan merupakan komponen pembelajaran yang digunakan guru sebagai bahan belajar bagi siswa dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

1. **Media Pembelajaran**

Selain bahan pembelajaran yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran sebagai salah satu penunjang pembelajaran yang berguna untuk memperjelas suatu materi pelajaran.

Menurut Gintings (2008: h. 141) secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dibedakan ke dalam empat kelompok yaitu:

1. Media Visual.
2. Media Audio.
3. Media Audio Visual.
4. Media Multimedia.

Berdasarkan beberapa paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media ajar adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan pada materi lebih mudah diterima dan dipahami siswa dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif, dan memberikan rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1. **Startegi Pembelajaran**

Hosnan (2014, h. 183) menyatakan dalam pelaksanaan tugas, guru harus menggunakan berbagai cara atau strategi guna mencapai hasil yang diharapkan, diantaranya strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efesien.

Menurut Kasali dalam Hosnan (2014, h. 184) mengemukakan kata strategi mempunyai pengertian yang terkait dengan hal-hal kemenangan, kehidupan, atau daya juang. Artinya menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan mampu tidaknya perusahaan atau organisasi menghadapi tekanan yang muncul dari dalam maupun dari luar.

Dengan demikian strategi pembelajaran diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dan digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif sehingga kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Maka dengan ini peneliti menggunakan strategi pembelajaran interaktif yang digunakan dalam model *Problem Based Learning*  ini menggunakan strategi *scientific approach* yang didalamnya meliputi kegitan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menalar dan menciptakan.

1. **Evaluasi Hasil Belajar**

Evaluasi hasil belajar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilakukan melalui tes atau kuis yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Evaluasi merupakan salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penilaian, guru akan mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap dan kepribadian siswa atau peserta didik.

Adapun langkah-langkah pokok dalam penilaian secara umum Menurut Muslich (2009, h. 47) terdiri dari:

1. perencanaan,
2. pengumpulan data,
3. verifikasi data,
4. analisis data, dan
5. interpretasi data.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa evaluasi dalam pembelajaran dapat di lakukan melalui tes atau atau non tes dan bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa selama proses pembelajaraan berlangsung sehingga dapat mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh siswa.

Pada penelitian ini teknik penilaian tes yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui tes yang berupa tes formatif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran berlangsung dan merupakan hasil belajar siswa secara individu atau kelompok menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan lembar kerja kelompok (LKK). Sedangkan pada teknik penilaian non tes peneliti menggunakan penilaian observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung yang meliputi penilaian sikap.