

## **BAB II**

### **TELAAH KEPUSTAKAAN**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sifatnya mutlak dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Sebab maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan bangsa itu sendiri (Rinjani et al., 2021 : 52). Pendidikan memegang peranan sebagai wahana dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh. Pendidikan menuntut manusia menjadi cerdas, baik dalam bidang akademis maupun sosial. Secara formal, jenjang pendidikan yang harus ditempuh terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Fitri et al., 2020 : 89).

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karenanya, pembaharuan yang diharapkan adalah pembaharuan dan perubahan yang menekankan pada peningkatan pengajaran dan mengarahkan siswa pada berbagai hal yang mengandung unsur pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai tolak ukur dari sebuah proses pembelajaran yang dilalui oleh siswa (Halimsyah, 2021 : 52). Seorang guru memiliki peranan penting dalam pendidikan. Karena dalam proses pengembangan diri dan bakat peserta didik membutuhkan peranan seorang guru. Peran guru sangat penting dalam membentuk atau membangun karakter kemandirian peserta didik karena guru merupakan tauladan bagi peserta didik (Safran et al., 2024 : 468)

Tinggi rendahnya kehidupan manusia ditentukan oleh tinggi rendahnya pendidikan masyarakat yang bersangkutan. Begitu juga tinggi rendahnya derajat seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya ilmu yang mereka miliki. Dengan adanya ilmu maka manusia adalah makhluk yang selalu dapat berpikir untuk melanjutkan hidupnya.

### 2.1.2 Hakikat Hasil Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang cenderung menetap serta dilakukan secara sadar. Ini berarti bahwa kesadaran merupakan komponen penting yang harus dilibatkan pada proses pembelajaran secara keseluruhan (Harahap & Wandini, 2023 : 92). Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman (Pranyoto & Geli, 2020 : 35). Hasil belajar merupakan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar. Tingkah laku tersebut dapat berubah sesuai dengan yang dipelajari selama di kelas (Qorimah & Sutama, 2022 : 57). Menurut Purwanto bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar , dan juga belajar adalah baru suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru, sebagaimana di dalam Alquran surah Al-Alaq ayat 1-5

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya: “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, (4) yang mengajar (manusia) dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (Q.S Al-Alaq ayat 1-5).

Tafsir Al Munir, “Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan.” (Q.S. Al-Alaq : 1) Bacalah seraya memulai dengan

menyebut nama Tuhanmu atau meminta bantuan dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan segala sesuatu. Allah telah menyifati dirinya bahwa dia adalah Dzat yang maha menciptakan. Itu untuk mengingatkan kita atas kenikmatan pertama yang paling agung. Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi agar membaca, dengan kekuasaan Allah yang telah menciptakan beliau dan dengan kehendaknya, meskipun sebelumnya beliau tidak bisa membaca dan menulis. Dzat yang menciptakan alam semesta ini pastilah mampu untuk membuat beliau dapat membaca, meskipun sebelumnya beliau belum pernah belajar membaca. “*Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.*” (Q.S. Al-Alaq : 2) Dia telah menciptakan anak Adam dari segumpal darah beku yang disebut dengan ‘Alaqah, yang merupakan salah satu tahapan dalam pembentukan janin. Janin pertama kali berupa Nuthfah (sperma), kemudian dengan kuasa Allah ia berubah menjadi ‘Alaqah (segumpal darah), kemudian menjadi Mudhghoh (segumpal daging), dan kemudian terbentuklah tulang-belulang, daging, dan akhirnya menjadi manusia seutuhnya. “*bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia.*” (Q.S. Al-Alaq : 3) Kerjakanlah perintah untuk membaca, dan Tuhanmulah yang memerintahkanmu untuk membaca. Dia adalah dzat yang maha dermawan. Di antara wujud kedermawaannya adalah membuatmu bisa membaca sekalipun kamu buta huruf. Kata iqra’ (bacalah) senantiasa di ulang-ulang untuk tujuan ta’kid (menguatkan) karena sejatinya bacaan itu tidak akan terealisasi melainkan dengan terus mengulang. Firman Allah SWT (الاکرام وربك) (bertujuan untuk menghilangkan halangan dan uzur yang dibuat alasan oleh Nabi saw. Kepada malaikat Jibril ketika dia (Jibril) meminta beliau untuk membaca. Pendapat yang lebih utama adalah bahwa makna kata (اقرأ) ( adalah ciptakanlah bacaan dan makna kalimat “bismirobbika” adalah minta pertolongan dengan nama tuhanmu. Kemudian, Allah SWT menyandingkan membaca dengan menulis, Allah berfirman, “*yang mengajar (manusia) dengan pena.*” (Q.S. Al-Alaq : 4) Allah mengajarkan manusia menulis dengan pena. Itu merupakan nikmat yang

besar bagi Allah SWT dan perantara untuk saling memahami antara manusia sebagaimana halnya berkomunikasi dengan lisan. Seandainya tidak ada tulisan, pastilah ilmu-ilmu itu akan punah, agama tidak akan berbekas, kehidupan tidak akan baik, dan aturan tidak akan stabil. Tulisan merupakan pengikat ilmu pengetahuan dan instrumen untuk mencatat cerita dan perkataan orang-orang terdahulu. Demikian juga, tulisan merupakan instrumen peralihan ilmu antara suatu kaum dan bangsa. Dengan demikian, ilmu pengetahuan dapat melestarikan dan berkembang sesuai yang dikehendaki oleh Allah SWT. “Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-Alaq : 5) Allah SWT mengajari manusia banyak hal yang belum diketahui dengan pena. Wahai Nabi, tidaklah mengherankan Allah SWT mengajarmu membaca dan berbagai ilmu pengetahuan agar bermanfaat bagi umatmu (Wahbah Az-Zuhaili , 2014 : 594-595).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah menciptakan manusia dari segumpal darah kemudian memerintahkan untuk membaca (belajar) dan mengajarkan manusia dengan perantaraan alquran dan hadits yang diwahyukan kepada nabi Muhammad SAW agar manusia mengetahui apa yang tidak diketahuinya. Selain ayat di atas ada juga hadits yang menganjurkan kepada manusia untuk menuntut ilmu yang diriwayatkan oleh Ahmad jika ingin meraih dunia dan akhirat, yaitu :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

SUMATERA UTARA MEDAN

**Artinya:** “Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu”. (HR. Ahmad)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2001:132-139) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal:

1. Faktor internal, Faktor internal adalah faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau peserta didik itu sendiri. Terdapat 2 (dua) faktor yaitu:

a. Faktor fisiologis (jasmani)

- 1). Kondisi jasmani meliputi postur tubuh, kelengkapan dan berfungsinya anggota tubuh secara normal, kebutuhan gizi tubuh, stamina tubuh yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.
- 2). Kondisi panca indra meliputi kondisi penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan pengecap.

b. Faktor psikologis (rohaniah, mental, kepribadian)

- 1) Tingkat kecerdasan atau intelegensi
  - 2) Sikap belajar siswa
  - 3) Bakat atau potensi yang dimiliki
  - 4) Minat belajar siswa atas suatu topik atau materi
  - 5) Motivasi berprestasi siswa
- Dari kedua faktor internal (fisiologis dan psikologis) yang sudah dipaparkan di atas, faktor yang dominan adalah faktor psikologis. Oleh karena itu peran dari orang tua, keluarga, guru dan teman-teman sangat diperlukan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Belajar pertama-tama adalah soal minat dan kemauan, jika seseorang tidak memiliki kehendak yang kuat untuk belajar maka akan sulit menerima stimulus yang diberikan.

2. Faktor eksternal, Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa itu sendiri.

a. Lingkungan sosial, mencakup keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok.

b. Lingkungan non sosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, keadaan cuaca, waktu

belajar yang digunakan siswa dan bentang alam (Pranyoto & Geli, 2020 : 38-39).

Hasil belajar ini biasanya dijadikan patokan oleh guru dalam menilai sebuah pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal seperti minat, sikap, kecerdasan, strategi belajar, lingkungan belajar, dan motivasi. Hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang terjadi meliputi area kognisi. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C4 (menganalisis), C5 (menilai). Hasil belajar kognitif diukur bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang aspek-aspek kemampuan dalam domain kognitif tersebut. Hal lain yang melatarbelakangi pentingnya mengukur hasil belajar kognitif yaitu sebagai sarana perbaikan mutu atau prestasi siswa (Qorimah & Sutama, 2022 : 2057).

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai tiap aspek sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom.

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapakan kemampuan untuk menggunakannya.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman (*Comprehension*) adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

c. Penerapan (*Application*)

Penerapan (*Application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara

ataupun metode- metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.

e. Penilaian (*Evaluation*)

Penilaian (*Evaluation*) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi berdasarkan suatu kriteria tertentu.

f. Mencipta (*Creating*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya (Pranyoto & Geli, 2020: 37-38).

Dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang telah dicapai oleh seorang siswa dengan waktu yang relatif lama setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik karena telah mendapatkan banyak informasi baru yang mengubah tingkah lakunya. Hasil belajar juga menjadi patokan seorang guru tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 2.1.3 Pembelajaran IPS

IPS adalah studi yang berurusan dengan penyederhanaan konsep sejarah, geografis, sosiologis, antropologis dan ekonomi. Pada jenjang pendidikan dasar, tujuan pemberian mata pelajaran IPS adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk mempelajari fenomena sosial di sekitarnya (Putri Pramestia Ningrum & Dahlan, 2023 : 250). Pendidikan IPS di sekolah dasar dalam kepustakaan asing mengenai pendidikan IPS dikenal dengan berbagai istilah seperti

social science education, social studies, and social education. Sedangkan di Indonesia istilah Ilmu Pengetahuan Sosial baru mulai muncul pada tahun 1975-1976, yaitu sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS juga dimaksudkan untuk membedakan dengan nama-nama disiplin ilmu di universitas. Kemudian dalam perkembangan selanjutnya, nama IPS ini beranjak menjadi pengertian "suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan integrasi dari beberapa mata pelajaran, agar pelajaran itu lebih mempunyai arti bagi peserta didik serta untuk mencegah tumpang tindih.

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Pembelajaran IPS di sekolah tidak berdiri sendiri sebagai sebuah mata pelajaran yang mandiri, melainkan menjadi bagian mata pelajaran IPS secara terpadu. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.

Ilmu sosial atau IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. IPS merupakan suatu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Dengan kata lain, ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya dapat mampu hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mempelajari tentang sosial, ekonomi, sejarah dan sebagainya yang



bertujuan untuk mendekatkan peserta didik dengan lingkungannya, peserta didik mengetahui bagaimana sejarah dari negaranya sehingga peserta didik mampu menjadi warga negara yang baik dan lebih menghargai tanah airnya, juga agar peserta didik mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidupnya.

### **1. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa-siswi untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran IPS.

Tujuan yang lebih spesifik bisa ditelaah di bawah ini :

1. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
3. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global (Yusnaldi, 2019 : 9).

IPS di sekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik, dengan begitu peserta didik harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude* dan *values*) yang berguna untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global. Dilihat dari pentingnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri maka proses pembelajaran ini harus diberikan atau disampaikan dengan baik kepada siswa (Yusnaldi et al., 2023 : 6). Program pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik agar mereka memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat

sebagaimana realitas yang sesungguhnya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi murid sekolah dasar hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar yaitu antara 6-12 Tahun. Anak dalam kelompok usia 7 - 11 tahun menurut Piaget dalam (Fitria et al., 2021 : 193) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan operasional konkret. Dengan begitu dalam penerapan pembelajaran IPS harus mudah di mengerti oleh mereka karena pola pikirnya yang masih sederhana dan belum memikirkan untuk masa yang akan datang sehingga perlu diterapkan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk dapat memahaminya.

Dari paparan diatas jadi tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih paham dengan permasalahan sosial yang terjadi dilingkungan sekitarnya, mempunyai rasa peduli dan terampil mengatasi masalah yang menimpa dirinya. Selain itu, tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya di kehidupan sehari-hari.

## **2. Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS adalah proses berpikir karena pengetahuan itu tidak datang dari luar tetapi dibentuk oleh individu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Karena itu mengajar adalah suatu aktivitas yang memungkinkan siswa-siswi dapat membangun sendiri pengetahuannya membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis dan mengadakan justifikasi.

Prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran IPS lebih identik dengan kegiatan demonstrasi dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

### **1. *Integrated* atau terpadu**

Istilah *integrated* identik dengan integrasi atau keterpaduan dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan berdasarkan topik yang terkait.

### **2. Interaksi**

Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai naluri untuk berinteraksi dengan sesamanya. Sejak dilahirkan dan sepanjang hidupnya manusia selalu melakukan interaksi yang didalamnya interaksi itu semakin lama semakin bertambah sejalan dengan semakin luasnya pergaulan dan bertambahnya usia seseorang. Interaksi merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Timbulnya interaksi disebabkan oleh dorongan saling membutuhkan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari baik itu kepuasan, ingin diperhatikan, dan ingin mendapat kasih sayang.

### 3. Kestinambungan dan perubahan

Manusia di dalam hidup kehidupan masyarakat terikat dengan adat dan tradisi dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sejalan dengan perkembangan zaman bisa saja peraturan ini berubah tetapi ada tradisi itu diteruskan secara berkesinambungan .

Sedangkan secara umum prinsip pembelajaran IPS yang dikembangkan dalam IPS berpatokan pada prinsip – prinsip dibawah ini:

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa-siswi, dan mendorongnya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara mental maupun secara psikomotorik, afektif dan interaktif.
- b. Memungkinkan siswa-siswi, untuk menentukan sendiri konsep prinsip dan teknik-teknik interaksi dengan lingkungannya.
- c. Memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa-siswi.
- d. Memposisikan guru sebagai fasilitator belajar.
- e. Memberikan rasa aman dan senang untuk siswa-siswi, sehingga dapat belajar dengan betah dan merangsang berpikir kreatif (Yusnaldi, 2019: 9-10).

Dapat disimpulkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPS yaitu yang pertama Integrated atau terpadu yang berarti pembelajaran IPS itu memadukan antar disiplin ilmu yang terkait agar pembelajaran IPS dapat dilakukan sesuai dengan topik yang terkait, yang kedua prinsip Interaksi yang berarti pembelajaran IPS menjadi dasar peserta didik agar memiliki

pengetahuan tentang bentuk interaksi dan terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya, karena manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup tanpa orang lain. Yang ketiga prinsip kesinambungan dan perubahan yang berarti pembelajaran IPS harus bersinambung karena pada dasarnya materi dan pemahaman peserta didik harus saling sambung-menyambung sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

#### 2.1.4 Keragaman Suku dan Budaya

Indonesia merupakan negara yang beragam terdiri dari banyak suku, agama dan budaya yang membentang dari Sabang sampai Merauke, keberagaman itu menjadi kekayaan tersendiri bagi setiap masyarakat Indonesia yang tinggal di masing-masing daerah dan dapat berinteraksi dengan agama dan kebudayaan yang lain (Susanti et al., 2023 : 149). Indonesia adalah negara kepulauan dengan pulau-pulau yang tak terhitung jumlahnya dan kumpulan etnis yang berbeda-beda. Selain itu, Indonesia juga mempunyai bahasa, ras, identitas dan agama yang beragam. Namun, dengan perbedaan-perbedaan itu kita sebagai bangsa Indonesia harus saling menyayangi, saling menghargai keberagaman itu, sebagaimana yang telah Allah SWT jelaskan didalam alquran dalam surah Al-Hujarat ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

Artinya : “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti” (QS. Al-Hujurat : 13).

Tafsir Al-Misbah, ayat ini tidak lagi menggunakan panggilan yang ditujukan kepada orang-orang beriman, tetapi kepada jenis manusia Allah berfirman: Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan yakni “Adam dan Hawa” atau dari

sperma (benih laki-laki) dan ovum (indung telur perempuan) serta menjadikan kamu berbangsa-bangsa juga bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal yang mengantar kamu untuk bantu-membantu serta saling melengkap. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah yang paling bertaqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal sehingga tidak ada sesuatu pun yang tersembunyi bagi-Nya, walau detak detik jantung dan niat seseorang. Penggalan pertama, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan adalah kemanusiannya sama disisi Allah, tidak ada perbedaan antara satu suku dengan yang lain. Tidak ada juga perbedaan pada nilai kemanusiaan antara laki-laki dan perempuan. Pengantar tersebut mengantar pada kesimpulan yang disebut oleh penggalan terakhir ayat ini yakni "Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah yang paling bertakwa" karena itu berusaha untuk meningkatkan ketakwaan agar menjadi yang termulia disisi Allah SWT (M.Quraish Shihab, 2002 : 260).

Tafsir tersebut menjelaskan bahwa manusia diciptakan berbeda – beda mulai dari suku, ras dan bangsa agar saling mengenal bukan untuk saling membanggakan antar satu sama lain. Ketinggian nasab seseorang hanya ditentukan oleh ketakwaan dan keimanannya. Selain ayat diatas ada juga hadits tentang keberagaman yang diriwayatkan oleh Ahmad yang menjelaskan kebaikan seseorang bukan dilihat dari warna kulitnya, yaitu:

حَدَّثَنَا وَكَيْعٌ، عَنْ أَبِي هِلَالٍ، عَنْ بَكْرِ، عَنْ أَبِي ذَرٍّ قَالَ: أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَهُ: "انظُرْ، فَإِنَّكَ لَسْتَ بِخَيْرٍ مِنْ أَحْمَرَ وَلَا أَسْوَدَ إِلَّا أَنْ تَفْضُلَهُ بِتَقْوَى

*Artinya: Telah menceritakan kepada kami Waki, dari Abu Hilal, dari Bakar, dari Abu Zar [Al-Ghifari] yang mengatakan bahwa sesungguhnya Nabi SAW pernah bersabda kepadanya, "Perhatikanlah, sesungguhnya kebaikanmu bukan karena kamu dari kulit merah dan tidak pula dari kulit hitam, melainkan kamu beroleh keutamaan karena takwa kepada Allah SWT." (H.R. Ahmad).*

Indonesia penuh dengan keanekaragaman dan kelimpahan. Mulai dari koleksi buah-buahan dan sayur-sayuran hingga koleksi sosial. Keanekaragaman ini patut diperhatikan dan dijaga. Selain itu, Indonesia merupakan negara yang mempunyai cakupan jaringan yang sangat berbeda-beda, seperti rumah adat, acara adat, pakaian adat, hiasan adat, perangkat adat, dan lingkungan sosial menurut wilayah setempat.

Bukti adanya keberagaman sosial di Indonesia, khususnya:

- a. Berbagai suku bangsa: Jawa, Ternan, Toraja, Bali dan Lombok, Ambon, Irian, dan masih banyak lainnya.
- b. Keanekaragaman artikulasi dan budaya: Ekspresi dan budaya disampaikan oleh kelompok etnis yang berbeda. Baik itu dalam artikulasi unik, tari dan lain-lain.
- c. Sejumlah bahasa: seperti Jawa, Sunda, Bali, dan Sumba, antara lain Islam, Katolik, Protestan, Hindu, Konghucu, dan Budha.

Keanekaragaman ini dipengaruhi oleh beberapa unsur, sebagai berikut:

- a. Topografi wilayah Indonesia berada di antara dua daratan dan dua lautan. Daratan Australia dan daratan Asia, laut Hindia dan laut Pasifik. Hal ini menyebabkan Indonesia menjadi jalur lalu lintas pertukaran. Selain itu, Indonesia juga terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari timur hingga barat. Dimana beragam budaya hidup di setiap pulau. Oleh karena itu, Indonesia memiliki budaya yang berbeda.
- b. Kondisi alam dan keadaan iklim Negara bagian reguler di setiap distrik adalah unik. Keadaan umum seperti dataran tinggi, rawa, pegunungan, dll. Perbedaan lingkungan akan mempengaruhi cara berperilaku dan budaya daerah setempat. Misalnya, terdapat perbedaan antara rumah dan pakaian pada individu yang tinggal di pesisir pantai dan di pegunungan.
- c. Dampak budaya asing Masyarakat asing yang masuk ke Indonesia juga karena letak geologisnya. Indonesia adalah kursus lalu lintas pertukaran. Dahulu kala, para pedagang datang ke Indonesia tidak semata-mata untuk berdagang tetapi juga berniat menyebarkan

budayanya. Oleh karena itu, budaya Indonesia beragam. Kelompok etnis adalah kumpulan kelompok yang berbagi lokasi dan memiliki karakteristik yang berbeda. Indonesia adalah negara kepulauan yang dihuni oleh berbagai etnis. Perkumpulan etnis ini mempunyai adat istiadat dan budaya yang tidak sama satu sama lain. Pertemuan etnis memiliki kualitas tertentu. Atribut-atribut ini berhubungan dengan permulaan dan budaya. Ada beberapa ciri yang dapat digunakan untuk memahami suatu kelompok etnis, yaitu: ciri-ciri sebenarnya, bahasa, adat istiadat dan ekspresi serupa.

Keanekaragaman budaya masing-masing wilayah harus terus dipelihara baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengalaman yang terus berkembang. Keanekaragaman yang ada harus diakui dan diakui oleh setiap orang tanpa memandang perbedaan-perbedaan masyarakat. Nilai keberagaman ini memerlukan penguatan dalam pengalaman pendidikan dengan membentengi gagasan menanamkan nilai keberagaman yang mengedepankan kesetaraan dan kesempatan bagi siswa dan tidak fokus atau memihak pada satu pihak dengan kepentingan perkumpulan tertentu, saling menghargai dan mendahulukan setiap pihak. Siswa yang mempunyai posisi dan status yang sama, dengan alasan bahwa masing-masing dari mereka Siswa ini memiliki budaya yang dapat bermanfaat dalam pengalaman yang berkembang (Yusnaldi et al., 2024 : 2).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia sangat banyak dan beragam, sehingga kita sebagai bangsa Indonesia wajib memelihara dan menjaga budaya yang telah ada. Dan digarapkan keberagaman suku dan budaya yang ada tidak membuat kita sebagai bangsa Indonesia berpecah belah justru dengan keberagaman itu membuat kita lebih dekat dan saling menghargai suku dan budayanya masing-masing.

### **2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran**

Media yaitu alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pengajaran, dengan kata lain media dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang sangat penting untuk tercapainya tujuan

pengajaran (Ristiyah et al., 2023 : 348). Penggunaan media secara tepat dapat menciptakan pembelajaran yang baik serta hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Setiap jenis media mempunyai pengaruh tersendiri yang akan ditimbulkan pada peserta didik. Pengaruh ini dapat terkait dengan siapa pengguna media, bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana media tersebut mempengaruhi penggunaannya, dan bagaimana media tersebut cocok terhadap jenis materi yang akan disampaikan (Rambe et al., 2024 : 324).

Media pembelajaran menjadi suatu alasan yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Pengajar memakai alat sebagai media buat mengkomunikasikan materi supaya siswa memahaminya dengan benar. Media pembelajaran berperan memperluas informasi dan kemampuan dasar yang memungkinkan siswa untuk melihat faktor-faktor nyata sosial yang mereka hadapi dalam dunia ini (Nasution & Anas, 2022 : 295).

Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa media visual, media audio, dan media audiovisual. Pembelajaran yang efektif ketika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Oleh karena itu media pembelajaran, sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni media pembelajaran dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat mengarah dan meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. (Cholifah & Fauziah, 2021 : 186)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak hanya mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik dan ruang kelas, tetapi memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan. Media menghasilkan keseragaman pengamatan dan



dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. (Kusyani & Nurhayati, 2020 : 86). Tujuan media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengenalan antara guru dan siswa agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. (Yusnaldi et al., 2024: 3)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sebuah alat bantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

#### **2.1.6 Media Scrapbook**

Media *Scrapbook* atau buku tempel memiliki banyak kegunaan, salah satunya digunakan sebagai media pembelajaran. *Scrapbook* berasal dari bahasa inggris ‘*Scrap*’ berarti potongan, ‘*Book*’ berarti buku (Ummi Latifaturrohdita & Linggo Wati, 2023 : 14). Media pembelajaran *Scrapbook* pada umumnya digunakan untuk kartu ucapan dan juga kado buku tempel yang diisi dengan foto kenangan dll, tetapi dalam media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti kartu ucapan dimodifikasi menjadi lembar halaman materi yang menarik. Media pembelajaran *Scrapbook* dicetak dengan kertas F4 dengan tujuan supaya materi yang disajikan jelas dan menarik. Selain itu guru juga mengatakan bahwa sangat perlu adanya media baru yang menarik untuk siswa supaya siswa lebih memahami materi yang dipelajari, media yang dimaksudkan adalah media pembelajaran *Scrapbook*. Perlu media pembelajaran *Scrapbook* yang dimaksudkan memiliki daya tarik untuk siswa mempelajarinya, karena media pembelajaran *Scrapbook* sendiri disajikan sangat menarik, baik dari warna atau pun cara penggunaan setiap halamannya yang berbeda- beda sehingga unik (Khoirin, 2023 : 221).

Menurut Hardiana *Scrapbook* merupakan seni menempel foto, sisa-sisa barang dan sejenisnya pada media (biasanya bahan kertas). Selaras dengan pendapat di atas Rahmawanti *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik. Menurut Sprachforum media *Scrapbook* adalah tempelan gambar yang diaplikasikan pada suatu kertas sebagai hiasan (Mufidah, 2022 : 470).

Media *Scrapbook* mengandung unsur-unsur seni rupa mulai dari warna, bentuk, tekstur dan gelap terang. Hal ini sejalan dengan jurnal Kurnia (2014) dengan kesimpulan bahwa hasil karya kreatif *Scrapbook* yang dibuat siswa memiliki nilai keindahan karena telah memuat unsur-unsur seni rupa, diantaranya pada karya kreatif *Scrapbook* telah memuat unsur garis, warna, raut, tekstur, ruang dan gelap terang pada ornamen *Scrapbook*. Dalam media *Scrapbook* ini peserta didik dapat melihat unik dan indahnya buku dengan dikreasikan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar dan hiasan yang ditempel di dalam media tersebut. Bentuk media seperti buku yang setiap lembarnya terdiri dari materi yang akan dipelajari. Pembuatan media *Scrapbook* digunakan perangkat keras serta alat dan bahan yang digunakan terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita, antara lain: kertas karton padi, gunting, kertas hias, mistar, lem kertas, penjepit, spidol, benang, kertas warna, karton warna.

### **1. Langkah – Langkah Membuat Media *Scrapbook***

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* ini adalah sebagai berikut;

- a. Membuat desain awal *Scrapbook*, dengan menentukan tema dan materi.
- b. Membuat desain isi per-lembarnya dengan menambahkan gambar-gambar hias.
- c. Menggunting kertas karton padi sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan untuk bagian isi.

- d. Menggunting kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan sesuai kebutuhan.
- e. Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris *Scrapbook* yang menyangkut dengan materi pembelajaran.
- f. Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik.
- g. Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul dan masing-masing lembar buku.
- h. Menghias buku secantik dan seunik mungkin (Wright dan sherman, 2020 : 148-149).

## **2. Keunggulan Media *Scrapbook***

Media *Scrapbook* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. menarik, *Scrapbook* terbuat dari berbagai foto, gambar, kalimat sederhana dan hiasan terlihat indah
- b. bersifat realistik saat mempresentasikan apa yang akan dibaca karena dapat menghadirkan objek yang nyata melalui gambar atau foto sehingga memberikan detail berupa gambar sebagaimana adanya, kita dapat lebih mudah memahaminya dengan baik.
- c. mudah membuatnya, kita hanya perlu menyusun dan menggabungkan gambar, catatan dan hiasan sesuai keinginan dan kebutuhan sehingga siswa dapat membuatnya sendiri, selain itu bahannya juga mudah di dapatkan.

Melalui beberapa kelebihan yang dimiliki media *Scrapbook*, media ini dapat di kemas dalam format yang menarik dimana siswa dapat mengkombinasikan berbagai gambar dengan penjelasan sederhana yang sesuai dengan gambar sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Dengan menggunakan media ini pembelajaran lebih menyenangkan karena akan mudah bagi siswa memahami isi materi dengan mengamati gambar yang berfungsi untuk merangsang stimulus siswa dalam belajar (Umami Latifaturrodhita & Linggo Wati, 2023 : 15).

### C. Kelemahan Media *Scrapbook*

Kelemahannya dari media *Scrapbook*, yaitu Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *Scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *Scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *Scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.

### 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai media *Scrapbook* ini telah dilakukan oleh banyak peneliti, seperti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul MuktaDir dkk (2020), berjudul “Media *Scrapbook* dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar kota Bengkulu” hasil penelitiannya Media *Scrapbook* pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas awal dalam mengembangkan imajinasi siswa. Media *Scrapbook* ini dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas kelas awal. Media *Scrapbook* yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan sehingga mempermudah penggunaan (Wright dan Sherman, 2020).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Juli Asima Erika, dkk (2022), berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu” hasil penelitiannya media *Scrapbook* yang merupakan pengembangan media visual pada penelitian ini dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru serta perhatian siswa dalam memahami dan mengingat materi, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Juli et al., 2022).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisa, Isa Ansori (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS” hasil penelitiannya Pembelajaran *Scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman rumah adat di Indonesia (Nisa, 2023).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ummi Latifaturrohdita dan Tri Linggo Wati (2023), berjudul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Keterampilan

Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sekolah Dasar” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata skor pretest dan posttest. Sehingga penggunaan media *Scrapbook* memberikan dampak positif. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penggunaan media buku tempel *Scrapbook* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SD (Latifaturrodhita, 2023).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmasitah Arrini dan Shabrina Anshor (2021), berjudul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas I Sd Negeri 101884 Limau Manis” hasil penelitiannya media *Scrapbook* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa dan siswa lebih mudah memahami dan mengerjakan permasalahan-permasalahan pada pokok bahasan materi yang disampaikan dengan menggunakan media *Scrapbook*.setelah semua pengujian dilakukan dapat diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi menggunakan media *Scrapbook* (Nurmasitah & Arrini Shabrina Anshor, 2021).
6. Penelitian yang dilakukan oleh Ristiyah, dkk (2023), berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar” hasil penelitiannya belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media *Scrapbook*. Hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu sebelum menggunakan media *Scrapbook* masih dibawah KKM. Hasil rata-rata nilai pretest sebesar 58,10 dan rata-rata nilai posttest sebesar 94,86, yang berarti ada peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media *Scrapbook*. Pada hasil uji N-gain memperoleh rata-rata sebesar 0,89 dengan kriteria tinggi dan presentase sebesar 89% dengan kriteria efektif. Maka dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang (Ristiyah et al., 2023).
7. Penelitian yang dilakukan oleh Cholifah dan Tety Nur Fauziah (2021), berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik

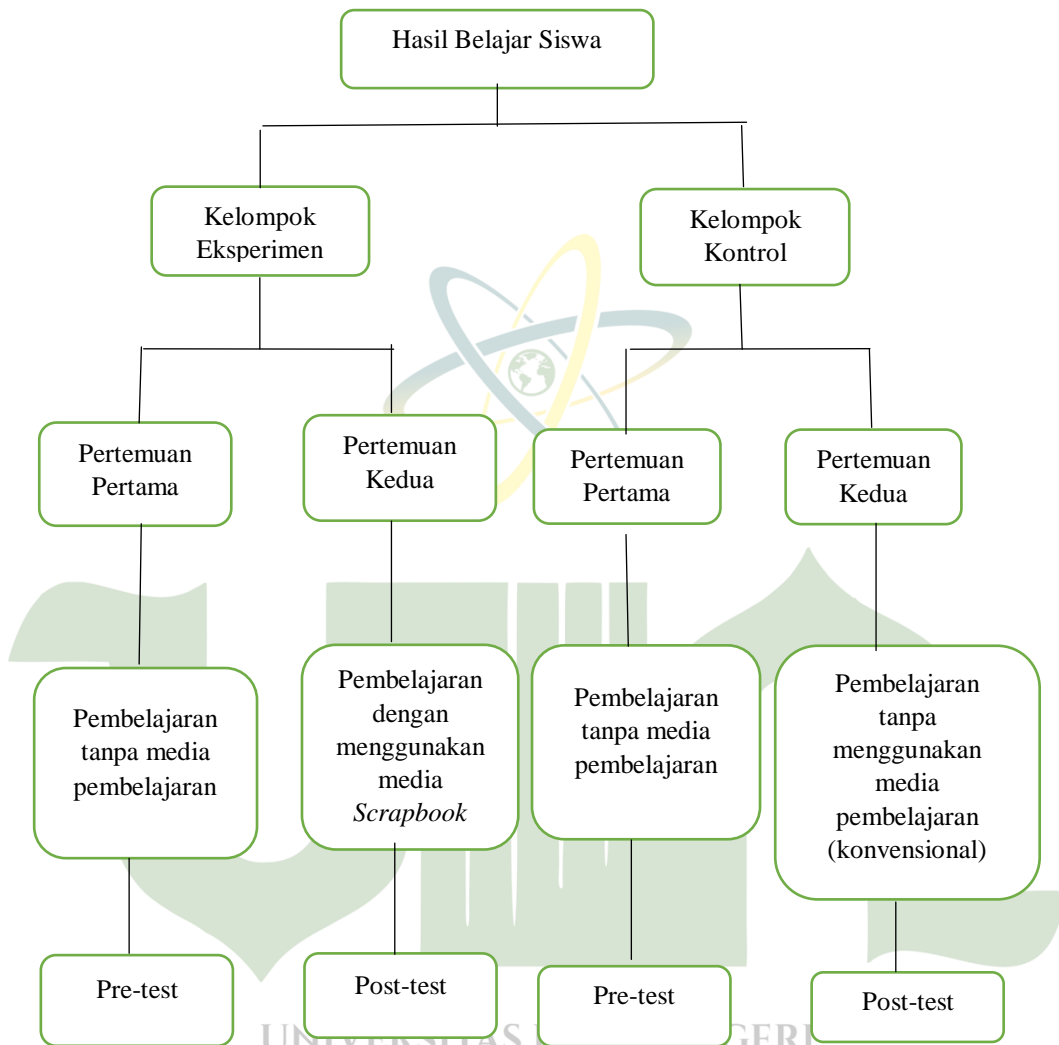
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar” hasil penelitiannya minat belajar (before) sebesar 60% dengan kategori “Cukup” dan rata-rata persentase minat belajar (after) sebesar 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Persentase kenaikan before dan after adalah 33%. Uji coba kelompok besar rata-rata persentase minat belajar (before) sebesar 52% dengan kategori “Cukup” dan rata-rata persentase minat belajar (after) sebesar 82% dengan kategori “Sangat Baik”. Persentase kenaikan before dan after adalah 30%. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (Cholifah & Fauziah, 2021).

8. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyani, dkk (2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD” hasil penelitiannya Kreatifitas yang dimuat dalam buku akan mendorong siswa untuk tertarik membacanya, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* sangat efektif digunakan khususnya dalam melatih siswa untuk mampu mengembangkan kreativitasnya terutama dalam berbahasa seperti membaca dan menulis. Dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook* juga dapat melatih siswa dalam berkomunikasi, bersosialisasi, serta dapat juga digunakan sebagai alat ukur untuk melihat ketertarikan siswa pada dunia literasi baca tulis (Dwi Cahyani et al., 2021).

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *Scrapbook* yang melibatkan siswa secara langsung, serta menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi siswa yang bersifat pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Media *Scrapbook* dapat menarik perhatian siswa karna bentuknya yang unik dan menarik, sehingga siswa akan tertarik dan merasa tidak bosan juga menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung, karena siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi sehingga dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru mengenai materi pelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran

*Scrapbook* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung. Adapun kerangka konseptual dari media *Scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung.



#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung.

$H_a$ : Ada pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung.