

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha-usaha, sedangkan pengertian belajar adalah merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.¹

Hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik”.²

Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku seseorang karena belajar yaitu terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses

¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hlm. 37.

² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) , hlm. 48.

belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Banyak konsep yang muncul seputar pengertian belajar mulai dari yang bersifat teoritis sampai pada yang paling praktis. Dari konsep yang teoritis, seperti pengertian belajar sebagai suatu proses perubahan dari situasi dan kondisi yang “tidak” atau “kurang” baik menuju situasi dan kondisi yang “lebih baik” sampai pada teori yang praktis, seperti konsep belajar sebagai suatu proses menuntut ilmu.³ Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena belajar.⁴

Ada beberapa para ahli mendefinisikan tentang belajar, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menurut Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi ... *Acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya *process of acquiring responses*

³ Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah*, (Jogjakarta: Flash Books, 2012), hlm. 13.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 61.

as a result of special practice, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.⁵

- 2) Menurut Hilgard, “*Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedure (Whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*”. Belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan (apakah dalam laboratorium atau dalam lingkungan alamiah) yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan, misalnya perubahan karena mabuk minum ganja bukan termasuk hasil belajar.⁶
- 3) Menurut para penganut paham Ilmu Jiwa Asosiasi yang lebih jauh lagi paham *empirisme* yang dipelopori oleh John Locke (Inggris) & Herbart (Swiss). Belajar merupakan perkayaan materi pengetahuan (material dan atau perkayaan pola-pola sambutan (*responses*) perilaku baru (*behaviour*).⁷

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm. 65.

⁶ Nasution, *Ditaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000), hlm. 35.

⁷ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 159.

- 4) Menurut Asri Budiningsih, “belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang diamati dan dapat diukur.”⁸
- 5) Menurut Cronbach, “*Learning is shown by change as a result of experience*”. Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.⁹
- 6) Menurut Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam kitab *at Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, mendefinisikan belajar adalah: ¹⁰

إِنَّ التَّعَلَّمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خَيْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيُحْدِثُ فِيهَا تَغْيِيرًا
جَدِيدًا

“Belajar adalah perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha individu yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dan bersifat tetap, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.

⁸ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 51.

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 2.

¹⁰ Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, Juz I, (Mesir: Darul Ma’arif, t.th.), hlm. 169.

Berdasarkan definisi tentang belajar yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behaviour*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.
- 2) Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.¹¹

Selain itu, belajar yang memiliki cakupan yang begitu luas dan komprehensif memiliki prinsip-prinsip belajar, antara lain:

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku.

¹¹ Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 15-16.

- 2) Belajar merupakan bentuk pengalaman.¹²
- 3) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- 4) Belajar berlangsung seumur hidup.
- 5) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari individu sendiri.
- 6) Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
- 7) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.¹³

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, hlm. 4.

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 165-166.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu:¹⁴

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*).¹⁵ Hasil belajar berupa pemahaman peserta didik mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22.

¹⁵ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 103-113.

perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu, gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*.¹⁶

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam kegiatan belajar, berhasil atau tidaknya seseorang dalam pencapaian hasil belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi:

1) Faktor dalam (internal)

Faktor dalam merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, di antaranya:

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Yang

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 22-23.

meliputi, tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani/fisiologis.¹⁷

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang termasuk aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran pelajar. Di antara faktor-faktor yang bersifat psikis dan esensial adalah tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi.¹⁸

2) Faktor luar (eksternal)

Faktor luar yaitu merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, diantaranya yaitu:

- a) Faktor keluarga yang meliputi, cara mendidik orang tua terhadap anaknya dan keadaan rumah akan mempengaruhi keberhasilan belajar.
- b) Faktor sekolah yang meliputi, kualitas guru dan metode pengajarnya lebih baik maka akan mempengaruhi keberhasilan belajar.¹⁹

¹⁷ Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, hlm. 9.

¹⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm. 95.

¹⁹ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 59.

- c) Faktor masyarakat yaitu apabila terdiri dari orang-orang berpendidikan maka mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya apabila dalam lingkungan tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat untuk belajar.
- d) Faktor lingkungan sekitar yaitu keadaan yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang di sekitar ini akan mempengaruhi kegairahan belajar peserta didik.²⁰

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian kali ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi pokok perjuangan melawan penjajah Belanda ranah kognitif dari soal evaluasi berbentuk pilihan ganda, ranah afektif dan ranah psikomotor dari penilaian aktivitas siswa berupa diskusi dengan menggunakan lembar observasi.

2. Metode *What? So what? Now what?* dan Metode *Instan Assessment*

a. Metode *What? So what? Now what?*

1) Pengertian

Menurut M. Hanafi (2009), Metode *What? So what? Now what?* (Apa? Untuk Apa? Lantas Apa?) adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk merefleksikan apa yang baru dipelajari dan menggali kemungkinan penerapannya. Nilai-nilai dari pembelajaran bisa ditingkatkan dengan cara meminta peserta didik

²⁰ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 60.

memikirkan ulang apa yang baru dipelajari dan menggali kemungkinan penerapannya.²¹

2) Langkah-langkah

Langkah-langkah metode *What? So what? Now what?* adalah:²²

a) Bawa kelas untuk mengalami sesuatu yang sesuai dengan tema atau topik pelajaran. Bentuknya bisa berupa:

- (1) Game/ permainan
- (2) Lawatan (Karya Wisata)
- (3) Bermain Peran
- (4) Debat
- (5) Simulasi
- (6) Berimajinasi

b) Tanya peserta didik mengenai *apa* yang mereka alami atau rasakan saat mengikuti kegiatan. Pertanyaan-pertanyaan itu meliputi:

- (1) Apa yang kamu kerjakan?
- (2) Apa yang kamu amati?
- (3) Apa yang kamu rasakan saat melakukan, merasakan, membayangkan?

²¹ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Islam, 2009), hlm. 218.

²² Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, hlm. 218-219.

c) Kemudian, minta peserta didik untuk menanyai kepada diri mereka sendiri untuk apa sesuatu yang mereka alami.

Pertanyaannya bisa berkisar:

(1) Apa keuntungan yang aku dapatkan dari pengalaman ini?

(2) Apa yang aku pelajari dari pengalaman itu?

(3) Bagaimana pengalaman itu dihubungkan dengan pengalaman hidupku sehari-hari?

d) Terakhir, minta peserta didik untuk mempertimbangkan pertanyaan “Lantas pa?”

(1) Apa yang harus kamu lakukan setelah ini?

(2) Bagaimana cara menerapkan pengalaman atau pengetahuan baru untuk kehidupan nyata?

(3) Apa langkah-langkah yang dilakukan untuk menerapkan apa yang baru dipelajari?

3) Kelebihan dan Kekurangan

a) Kelebihan metode *What? So what? Now what?*²³

(1) Siswa menjadi siap memulai pelajaran, karena siswa belajar terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru.

²³ [http://unsuer.blogspot.com/2010/10/metode- What? So what? Now what.html](http://unsuer.blogspot.com/2010/10/metode-What-So-what-Now-what.html), diakses 5 Oktober 2015 pukul 20:00 WIB.

- (2) Siswa aktif bertanya dan mencari informasi.
 - (3) Materi dapat diingat lebih lama
 - (4) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.
 - (5) Mengajak siswa untuk terlibat penuh
 - (6) Meningkatkan proses belajar
 - (7) Meraih makna belajar melalui pengalaman.
 - (8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
 - (9) Menambah semangat dan minat belajar siswa
- b) Kekurangan metode *What? So what? Now what?*
- (1) Jika pertanyaan tidak dibatasi permasalahan bisa melebar
 - (2) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.
 - (3) Waktu yang diberikan sangat terbatas.²⁴

Tetapi kelemahan dalam penggunaan metode ini dapat tertutupi dengan cara:

- (1) Mengoptimalkan waktu dengan cara memberi batasan dalam pembuatan kelompok dan pembuatan pertanyaan.
- (2) Guru ikut serta dalam pembuatan kelompok sehingga kegaduhan bisa diatasi.
- (3) Memisahkan group anak yang dianggap sering membuat gaduh dalam kelompok yang berbeda.

²⁴ Mira Triani, "metode *What? So what? Now what?*", [http://miratriani.blogspot.com/2012/07/metode-What?So what? Now what?.html](http://miratriani.blogspot.com/2012/07/metode-What?So%20what?Now%20what?.html), diakses 5 Oktober 2015.

b. Metode *Instan Assessment*

1) Pengertian

Ini adalah metode yang menyenangkan dan tidak menakutkan bagi peserta didik. Guru bisa mengetahui dengan singkat sikap peserta didik terhadap materi.²⁵

2) Langkah-langkah

Langkah-langkah metode *Instan Assessment*, adalah:²⁶

- a) Buatlah potongan kertas, masing-masing ditulis huruf A,B, dan C untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda.
- b) Tulis pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab oleh peserta didik dengan menunjukkan kartu (kertas yang sudah disiapkan sebelumnya).
- c) Baca pertanyaan yang telah dibuat dan minta peserta didik untuk menjawabnya dengan mengangkat kertas
- d) Hitunglah jawaban mereka dengan cepat dan minta beberapa peserta didik untuk menyampaikan alasan dari jawaban mereka
- e) Lanjutkan prosedur ini sampai batas waktu yang dikehendaki.

²⁵ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, hlm. 216.

²⁶ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, hlm. 216-217.

3) Kelebihan dan kekurangan

a) Kelebihan metode *Instan Assessment*²⁷

- (1) Melatih kesiapan siswa
- (2) Siswa dapat lebih memahami dan mengerti materi pelajaran lebih mendalam
- (3) Mengurangi rasa takut peserta didik untuk berpendapat
- (4) Membuat peserta didik untuk memahami tanggung jawab
- (5) Meningkatkan kemampuan peserta didik karena lebih termotivasi untuk belajar

b) Kekurangan metode *Instan Assessment*

- (1) Pengetahuan tidak luas hanya berkuat pada pengetahuan peserta didik sekitar saja
- (2) Memerlukan waktu yang lama
- (3) Murid yang nakal cenderung membuat onar
- (4) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.

Tetapi kelemahan dalam penggunaan metode ini dapat tertutupi dengan cara:

- (a) Guru menerangkan terlebih dahulu materi yang akan didemonstrasikan secara singkat dan jelas disertai dengan aplikasinya.

²⁷ <http://aginista.blogspot.com/2013/04/metode-pembelajaran-.html>, diakses 6 Oktober 2015.

- (b) Mengoptimalkan waktu dengan cara memberi batasan dalam pembuatan kelompok dan pembuatan pertanyaan.
- (c) Guru ikut serta dalam pembuatan kelompok sehingga kegaduhan bisa diatasi.
- (d) Memisahkan group anak yang dianggap sering membuat gaduh dalam kelompok yang berbeda.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran *instruction* adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.²⁸

Pembelajaran lebih menekankan cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran (Sutikno, 2007: 5). Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat Lindgren (1976), bahwa pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu:

- 1) Peserta didik
- 2) Proses belajar
- 3) Situasi belajar²⁹

²⁸ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 3-4.

²⁹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 4.

b. Materi Pokok IPS

Adapun materi pokok IPS yang akan ditekankan adalah kenampakan alam:

Indonesia adalah negara kepulauan. Wilayahnya terbentang dari kota Sabang di Pulau We, Nanggroe Aceh Darussalam sampai Merauke di Papua bagian Timur Indonesia memiliki 17.508 buah pulau. Jumlah pulau yang telah dihuni 931 buah. Jumlah pulau yang telah memiliki nama 11.464 buah. Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia terdiri dari daratan, laut, lautan, selat, teluk, dan tanjung. Wilayah daratan seperti yang sering kita lihat, misalnya gunung, sungai, pegunungan, dataran rendah, dan dataran tinggi.

1) Kenampakan Alam

a) Gunung

Gunung adalah bentuk permukaan bumi yang menjulang tinggi dan memiliki puncak, lereng, serta kaki gunung. Gunung terbagi menjadi gunung berapi dan gunung tidak berapi. Kalau kita perhatikan dalam atlas atau peta, gunung berapi diberi simbol/tanda segitiga merah. Sedangkan simbol gunung tidak berapi adalah segitiga hitam. Gunung-gunung, baik yang berapi atau tidak berapi tersebut tersebar di seluruh wilayah Nusantara. Hampir di setiap provinsi terdapat gunung.

Beberapa gunung berapi di Indonesia sebagai berikut :

- (1) Gunung Kerinci, Singgalang, dan Merapi di Sumatra Barat
- (2) Gunung Galunggung, Gede Pangrango, dan Salak di Jawa Barat
- (3) Gunung Slamet dan Merbabu di Jawa Tengah
- (4) Gunung Kelud, Semeru, dan Arjuna di Jawa Timur
- (5) Gunung Agung di Bali
- (6) Gunung Trikora di Papua

b) Pegunungan

Pegunungan merupakan rangkaian gunung-gunung. Pada peta pegunungan disingkat dengan PEG. Pegunungan yang terdapat di Indonesia antara lain Pegunungan Gayo di Nanggroe Aceh Darussalam dan Pegunungan Jayawijaya di Papua.

c) Sungai

Sungai adalah aliran air di permukaan tanah yang mengalir ke laut. Simbol sungai pada peta atau atlas berbeda dengan gunung. Untuk menunjukkan sungai digambarkan garis yang meliuk-liuk makin ke ujung makin kecil atau tipis. Pada umumnya terdapat tulisan nama sungai di sepanjang simbol tersebut.

Beberapa sungai terkenal di Indonesia adalah sebagai berikut:

- (1) Sungai Asahan di Sumatra Utara
- (2) Sungai Barito di Kalimantan Selatan
- (3) Sungai Kapuas di Kalimantan Barat
- (4) Sungai Ciliwung dan Citarum di Jawa Barat
- (5) Sungai Kampar di Riau
- (6) Sungai Serayu dan Bengawan Solo di Jawa Tengah

d) Danau

Danau adalah kumpulan air luas yang dikelilingi daratan. Ada dua jenis danau yaitu danau alam dan danau buatan. Di Indonesia, banyak terdapat danau, baik danau alam maupun danau buatan. Danau-danau tersebut dimanfaatkan antara lain sebagai berikut.

- (1) Irigasi pertanian
- (2) Sumber air
- (3) Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA)
- (4) Objek wisata

e) Tanjung dan Semenanjung

Tanjung merupakan daratan yang menjorok ke laut. Jika daratan itu jauh menjorok ke laut disebut semenanjung. Perhatikan simbol tanjung pada peta! Tanjung disingkat Tg.

Tanjung-tanjung yang ada di Indonesia antara lain sebagai berikut.

- (1) Tanjung Awan-awan di Tuban, Jawa Timur
- (2) Tanjung Buaya di Seruyan, Kalimantan Tengah
- (3) Tanjung Indramayu di Indramayu, Jawa Barat
- (4) Tanjung Kait di Ogan Komering Ilir, Sumatra Selatan
- (5) Tanjung Mabo di Sorong, Papua Barat
- (6) Tanjung Pidie di Pidie, Nanggroe Aceh Darussalam

f) Teluk

Teluk adalah laut yang menjorok ke daratan. Pada peta, teluk disingkat Tel.

g) Dataran Tinggi

Dataran tinggi merupakan bagian permukaan bumi yang mendatar dan terletak pada ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi banyak ditanami pepohonan yang dapat berfungsi sebagai pencegah erosi dan banjir. Ayo perhatikan peta! Dataran tinggi ditunjukkan dengan warna hijau muda. Dataran tinggi terkenal di Indonesia di antaranya dataran tinggi Dieng di Jawa Tengah.

h) Dataran Rendah

Dataran rendah adalah bagian permukaan bumi di daerah rendah yang pada umumnya rata dengan ketinggian 0-200

meter di atas permukaan laut. Kota-kota di Indonesia pada umumnya terletak di dataran rendah.

2) Kenampakan Buatan

a) Waduk dan Bendungan

Bendungan adalah bangunan yang digunakan sebagai penghalang aliran air sehingga permukaan air naik dan membentuk danau buatan (waduk). Selain berfungsi sebagai pengendali dan penyimpan air, bendungan juga bermanfaat untuk mengairi tanah pertanian (irigasi), memutar turbin pembangkit listrik, mengendalikan banjir, persediaan air, dan sebagai sarana rekreasi. Contoh bendungan yang terkenal antara lain bendungan Sigura-gura di Sumatra Utara yang dimanfaatkan sebagai Pembangkit Listrik Tenaga Air.

b) Bandar Udara

Bandar udara adalah prasarana transportasi tempat pesawat udara mendarat dan tinggal landas. Bandar udara biasanya dibangun di daerah pinggiran kota. Berikut nama-nama bandar udara di Indonesia.

- (1) Adi Sucipto : Yogyakarta
- (2) Achmad Yani : Semarang
- (3) Hasanuddin : Ujung Pandang
- (4) Juanda : Surabaya

- (5) Ngurah Rai : Denpasar
- (6) Panarung : Palangkaraya
- (7) Pangkalpinang : Pangkalpinang
- (8) Pattimura : Maluku
- (9) Polonia : Medan
- (10) Sam Ratulangi : Manado
- (11) Sentani : Jayapura
- (12) Sepingan : Balikpapan
- (13) Soekarno-Hatta: Jakarta (merupakan bandar udara internasional)
- (14) Sultan Badaruddin: Palembang
- (15) Sultan Salahuddin : Bima
- (16) Tarakan : Tarakan
- (17) Tjilik Riwut : Palangkaraya
- (18) Wolter Monginsid : Kendari

c) Pelabuhan

Pelabuhan adalah tempat kapal berlabuh serta membongkar dan memuat barang muatannya. Biasanya pelabuhan terletak di teluk yang agak menjorok ke daratan karena perairan di sekitar teluk lebih tenang, dasar perairannya lebih dangkal, dan terlindung dari ombak. Salah satu pelabuhan yang terkenal di Indonesia adalah pelabuhan Tanjung Priok di Teluk Jakarta.

d) Kawasan Industri

Kawasan industri dibuat oleh manusia untuk menampung kegiatan industri. Di kawasan industri banyak dijumpai pabrik-pabrik.

e) Kawasan Pemukiman

Kawasan permukiman dibuat untuk lokasi tempat tinggal atau bermukimnya penduduk di suatu daerah kawasan.

f) Terminal

Terminal dibangun sebagai prasarana transportasi darat. Di terminal inilah para calon penumpang dapat memilih bus yang akan dinaikinya sesuai tujuan. Di dalam terminal terdapat bus dari dalam dan luar kota. Misalnya, terminal kampung Rambutan di Jakarta dan terminal Baranangsiang di Bogor.

g) Saluran Air

Saluran air dibuat manusia untuk mencegah banjir. Oleh karena itu, kita harus menjaga saluran air agar tetap bersih, tidak tersumbat, dan supaya tidak terjadi banjir. Janganlah membuang sampah di saluran air.

h) Perkebunan

Perkebunan dibuat manusia sebagai usaha mengolah lahan dengan cara menanam tanaman budi daya. Contoh

perkebunan adalah perkebunan teh, perkebunan kelapa sawit, dan perkebunan karet.

- 3) Dampak pembangunan kenampakan buatan.
 - a) Dampak negatif atau kerugian:
 - (1) lingkungan alam menjadi terganggu
 - (2) menimbulkan bencana
 - (3) menimbulkan perpindahan penduduk (urbanisasi)
 - b) Dampak positif atau manfaat:
 - (1) masyarakat memperoleh manfaat langsung
 - (2) membuka lapangan pekerjaan
 - (3) menambah pendapatan masyarakat sekitar.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penyusunan pustaka berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang dijadikan penulis sebagai rujukan perbandingan terhadap penelitian yang penulis laksanakan.

Dalam hal ini penulis mengambil beberapa sumber sebagai rujukan perbandingan.

1. Wahid Nurrohman (NIM. A 410 080 295), dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngadirojo tahun ajaran 2011/2012”.

Hasil penelitian tindakan kelas adalah: ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media alat peraga. Hal ini dilihat dari aspek a). Bertanya dari sebelum tindakan (16,12%) meningkat menjadi (64,51%) b). Menjawab pertanyaan dari sebelum tindakan (25,80%) meningkat menjadi (77,41%); c). Mengerjakan soal ke depan kelas dari sebelum tindakan (12,90%) meningkat menjadi (45,16%). Sedangkan Hasil belajar juga mengalami peningkatan siswa yang tuntas KKM sebelum tindakan (58,06%) dan setelah dilakukan penelitian meningkat menjadi (83,87%). Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media Alat peraga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngadirojo.

2. Ana Soimun (NIM. A 210090009), dengan judul “ Penerapan Strategi Pembelajaran *Instan Assessment* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa XI IPS V Sekolah Menengah atas Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: rata – rata tingkat partisipasi siswa sebesar 30,9% dan hasil belajar sebesar 61,3%. Pada siklus I tingkat rata – rata partisipasi siswa meningkat menjadi 67,5% dan hasil belajar siswa 67,5%. Pada siklus II tingkat rata – rata partisipasi siswa meningkat menjadi 79,4% dan hasil belajar siswa sebesar 84,9%. Hal ini berarti peningkatan partisipasi dan hasil belajar

siswa melebihi indikator pencapaian yakni 70%. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *Instant Assessment* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas XI IPS 5 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

3. Ahmad Dul Rohim (NIM. 053511026), dengan judul “ Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Tipe TGT pada Materi Pokok Persamaan Kuadrat Peserta Didik Kelas X Semester I MA Al Asror Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010 ”.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: rata-rata hasil belajar matematika pada materi pokok persamaan kuadrat peserta didik kelas X MA Al Asror Gunungpati Semarang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebesar 79,583, sedangkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebesar 71,389. Maka dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen 1 (TGT) dan kelas eksperimen 2 (STAD) berbeda secara nyata. Selain itu rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih besar dibanding rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dengan demikian dapat dikatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik apabila dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran

matematika untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran matematika materi pokok persamaan kuadrat pada peserta didik kelas X MA Al Asror Gunungpati Semarang.

Dari penelitian di atas terdapat kesamaan judul peneliti mengenai metode yang dipakai yaitu dua skripsi yang membahas tentang metode *Instant Assessment* dan dua skripsi membahas tentang hasil belajar. Untuk itu peneliti ingin meneliti perbedaan kedua metode tersebut antara metode *What? So what? Now what?* dengan metode *Instant Assessment* terhadap hasil belajar siswa.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁰ Berdasarkan rumusan di atas hipotesis merupakan dugaan atau prediksi yang harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *What? So what? Now what?* dan yang menggunakan metode *Instant Assessment* di MI Miftakhul Ulum Jepara.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96.