

## **BAB II**

### **TUJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya yang pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Demikian H.Zainal Aqib (2020 :31) menyatakan “belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar”. Selanjutnya Slameto (2019: 2) menyatakan “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kemudian Hurit (2021:2) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses berpikir dan merubah melalui beberapa tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan”. Maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah praktik yang dilaksanakan oleh guru yang bertujuan untuk mentransmisikan keterampilan kepada peserta didik dalam konteks lembaga pendidikan. Seorang guru dalam mengorganisasikan dan mengatur lingkungan belajar sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan

pembelajaran secara efisien dan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan baik agar mencapai tujuan pembelajaran berupa prestasi belajar yang baik.

Nurrohmatul Amaliyah (2020:3) menyatakan:

Mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman tersebut diperoleh apabila peserta didik mempunyai keaktifan untuk berinteraksi terhadap lingkungannya. Apabila seorang anak ingin memecahkan suatu persoalan dia harus dapat berfikir sistematis atau menurut langkah-langkah tertentu, termasuk dia menginginkan suatu keterampilan tentunya harus puladapat menggerakkan otot-ototnya untuk mencapainya.

Pupu Saeful Rahmat (2019 :5) menyatakan bahwa “mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada peserta didik, atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikut sebagai generasi penerus. Kemudian Rudolf (2020:181) menyatakan bahwa “mengajar merupakan sebuah kemampuan yang wajib dimiliki untuk dimiliki oleh setiap guru dan dosen, dalam melalui ilmu yang dipelajari akan dapat menambah kemampuan dalam belajar”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar siswa dimana didalamnya terdapat kebudayaan berupa pengalaman yang wajib dimiliki oleh setiap guru dalam melalui ilmu untuk menambah kemampuan dalam belajar.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Demikian Rudi Susilana (2020 :1) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu

kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Suardi (2019:14) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Isnu Hidayat (2019:15) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitar”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar terencana yang dirancang oleh pendidik kepada peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran

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

Hasil belajar adalah kemampuan yang dilakukan oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam Upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat Menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan: Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau sikap kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Ada dua factor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni factor internal dari dalam diri siswa, dan factor eksternal dari luar siswa.

Asep Jihad, dan Abdul Haris (2018:24) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah pencapaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas baik sikap pengetahuan, dan keterampilan

peserta didik”. Yendri Wirda dkk (2020:7) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi Pelajaran yang telah disampaikan oleh guru”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau sikap pengetahuan dan keterampilan untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pembelajaran maka digunakan hasil belajar sebagai alat ukur.

### **2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2020:54) itu banyak jenisnya, tapi secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - b. Faktor psikologis, yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.
  - c. Faktor kelemahan, yaitu kelemahan jasmani dan rohani.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada dalam diri individu sedang belajar meliputi:
  - a. Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - b. Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan dengan peserta didik, waktu sekolah, keadaan gedung, dan tugas rumah.
  - c. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan peserta didik dalam Masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat secara umum terdapat dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling berkaitan atau berhubungan, dengan begitu untuk mencapai hasil belajar yang optimal harus berjalan berjalan beriringan dan saling melengkapi.

## **2.1.6 Model Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya model pembelajaran kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Demikian Sofan Amri (2018: 4) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”.

Yeti Heryati (2020:10) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah gambaran tentang rancangan sesuatu tinjau dari segi bahan, struktur, dan fungsi yang mengacu pada bentuk aslinya”. Ridwan (2019:99) menyatakan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rancangan dari segi bahan, struktur, dan fungsinya untuk mencapai tujuan belajar.

### **2.1.6.2 Pengertian Model Pembelajaran STAD**

Model Pembelajaran STAD adalah model pembelajaran kooperatif dengan menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang yang heterogen menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Model pembelajaran STAD menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Demikian Innayah Wulandari (2022:18) menyatakan bahwa “Model pembelajaran STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai presentasi secara maksimal.

Isnut Hidayat (2019:141) menyatakan bahwa “model pembelajaran STAD adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Pada strategi ini, pembelajaran dikemas secara berkelompok dengan tingkat prestasi yang berbeda-beda”. Abdussalam dan M.Sidik (2019:19) menyatakan bahwa “model pembelajaran STAD adalah salah satu tipe dari dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogeny”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang mengacu kerja sama siswa melalui belajar dalam kelompok yang angotanya beragam.

### **2.1.6.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD**

Isnu Hidayat (2019:142-143) mengemukakan pelaksanaan model STAD, meliputi 7 tahap yaitu:

1. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Pendidik dapat menggunakan berbagai pilihan metode penyampaian.

2. Pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individual sehingga akan di peroleh nilai awal kemampuan peserta didik.
3. Pendidik membentuk beberapa beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anggota yang mempunyai kemampuan akademik berbeda-beda. Bila memungkinkan, anggota kelompok bisa berasal dari budaya atau suku yang berbeda pula serta memperhatikan kesetaraan gender.
4. Pendidik memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi, mendiskusikanya bersama-sama, saling membantu antar sesama anggota serta membahas jawaban dari tugas yang telah diberikan oleh pendidik
5. Pendidik memberikan tes kepada setiap peserta didik secara individual
6. Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, serta memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
7. Pendidik memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

#### **2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Model STAD**

Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD maka terdapat kelebihan dan kekurangan. Isnu Hidayat (2019:143-144) menyatakan bahwa “beberapa keunggulan peenerapan strategi pembelajaran STAD meliputi sebagai berikut:

- 1. Kelebihan**
  - a. Meningkatkan komitmen
  - b. Tidak bersifat kooperatif
  - c. Meningkatkan kecakapan individu
  - d. Meningkatkan kecakapan kelompok

- e. Menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya
- f. Tidak memiliki rasa dendam
- g. Meningkatkan interaksi antar peserta didik
- h. Menumbuhkan toleransi

## **2. Kekurangan**

- a. Kontribusi peserta didik berperestasi rendah menjadi kurang
- b. Peran peserta didik yang pandai lebih dominan
- c. Membutuhkan durasi yang cukup panjang sehingga sulit mencapai target tujuan pembelajaran maksimal

### **2.1.7 Media Pembelajaran**

#### **2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Rudi Susilana & Riyana (2020:7) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin di capai adalah proses pembelajaran. Ridwan Abdullah Sani (2019:321) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Muhammad Hasan *at al* (2021:29) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna”. Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana dan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

### 2.1.7.2 Jenis Media Pembelajaran

Hamzah pagarra *at al* (2022:26) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
- b. Media audio yaitu media yang hanya dapat didegar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi dan dan sound slide.
- d. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
- e. Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

### 2.1.7.3 Fungsi Media Pembelajaran

Muhammmad Hasan (2021:41) meenyatakan bahwa “fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Gunawan dan Asnil (2019:48) menyatakan bahwa “fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulting dan distributif yaitu menangkap, menyimpan suatu obyek, manipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens.

Arydillah dan Fifit Ftriansyah (2018:18) menyatakan bahwa “fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses penyampaian pesan/pengetahuan, membantu siswa berinteraksi langsung dengan pengalaman-pengalaman nyata. Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan pendapat, ide dan gagasan dengan lebih gampang.

#### **2.1.7.4 Pengertian Media Ular Tangga**

Salam dan safai (2019) menyatakan bahwa “media ular tangga adalah media pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu dan berdiskusi.

Fina *at al* (2021) menyatakan bahwa “media ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah, yang terdapat gambar ular dan tangga, mempunyai dadu beserta bidak untuk dimainkan oleh anak-anak yang memainkan secara bergantian”.

Riduan Febriandi (2022) *at al* menyatakan bahwa “media ular tangga adalah sebuah alat bantu mengajar yang dirancang dan di dalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoprasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaannya dalam suatu pembelajaran, pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media ular tangga adalah media pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik menggunakan permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah dimana terdapat unsur penyusunan berupa teks dan gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya serta terdapat sebuah dadu untuk menentukan berapa langkah harus dijalani bidak.

#### **2.1.7.5 Langkah-langkah Menggunakan Media Ular Tangga**

Iva Rifa (2021) menyatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai game ini:

- a. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.
- b. Kelompok berdiskusi untuk menentukan anggota kelompok yang bermain pertama kali di arena permainan ular tangga.

- c. Permainan dimulai dari petak start, pemain yang mendapat giliran pertama berjalan sebanyak jumlah yang ditunjukkan oleh mata dadu yang di lempar peserta didik.
- d. Pemain yang berhenti pada petak yang terdapat ujung tangga dapat langsung naik ke petak yang terdapat ujung tangga lainnya.
- e. Pemain yang berhenti pada petak yang terdapat gambar ekor ular harus turun ke petak yang terdapat kepala ular.
- f. Pemain yang berhenti pada petak yang terdapat pertanyaan harus menjawab pertanyaan dengan mendiskusikannya dengan teman kelompoknya. Pada saat menjawab soal siswa diberikan waktu 2 menit untuk mendiskusikannya dengan kelompok. Jika jawaban salah atau siswa kehabisan waktu dalam menjawab soal, maka siswa harus mundur 3 petak.
- g. Setelah menjawab soal anggota kelompok yang telah bermain di arena begitu seterusnya.
- h. Kelompok yang pemainnya sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang

#### **2.1.7.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga**

Dalam menggunakan Media ular tangga maka terdapat kelebihan dan kekurangan, Eka Setiawati *at al* (2019) menyatakan Media Ular Tangga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

##### **1. Kelebihan**

- a. Melatih sikap peserta didik untuk mengantri dalam memulai pengundian/permainan.
- b. Melatih kognitif peserta didik saat menjumlahkan mata dadu yang di lempar.
- c. Melatih kerja sama.
- d. Memotivasi peserta didik agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan

- e. Media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pembelajaran yang telah diberikan
- f. Media ini sangat peraktis dan ekonomis serta mudah digunakan
- g. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran
- h. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik.

## **2. Kekurangan**

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- b. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik
- d. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan
- e. Kemungkinan peserta didik mendapatkan jenis soal yang sama
- f. Bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

### **2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPS**

#### **2.1.8.1 Pengertian IPS**

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian dari berbagai perpaduan ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaanya bagi siswa dan kehidupannya.

Rupina (2023:3) menyatakan:

IPS adalah salah satu terapan dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan interaksi kemasyarakatan dengan mengikuti

rambu-rambu tujuan pendidikan yang telah ditentukan untuk digunakan siswa dalam menanggapi permasalahan yang timbul dilingkungkannya dari pengetahuan IPS yang telah dipelajarinya”.

Musyarofah (2021:2) menyatakan bahwa “IPS adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah”. Kemudian Candra Dewi dan Fauzatul (2019:1) menyatakan bahwa “IPS adalah perpaduan berbagai macam sub disiplin ilmu sosial yang diantaranya meliputi: ekonomi, geografi, sejarah dan sebagainya yang membahas berbagai macam permasalahan-permasalahan sosial”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu terapan dari ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan dalam memecahkan dan membahas macam-macam permasalahan sosial.

## **2.1.9 Materi Pembelajaran**

### **2.1.9.1 Keragaman Budaya Indonesia**

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keberagaman suku bangsa dan budaya. Budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Dengan demikian, tidak perlu ada anggapan bahwa budaya tertentu lebih tinggi dari pada budaya lainnya. Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama. Adapun, setiap suku bangsa di Indonesia memiliki kebudayaan masing-masing. Budaya tiap suku itu disebut sebagai budaya daerah yang memperkaya budaya nasional. Suku bangsa merupakan sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama. Perlu kita ketahui bahwa bangsa Indonesia memiliki 300 lebih suku bangsa yang beredar di berbagai provinsi Indonesia. Dengan mengetahui suku-suku yang mendiami daerah lingkungan tempat kita tinggal, diharapkan hubungan antara suku semakin erat.

Berikut contoh suku yang ada di Indonesia antara lain :

## 1. Suku Jawa

Suku Jawa tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Namun, aslinya mereka menempati wilayah Jawa Tengah, D.I. Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa. Masyarakatnya hidup bertani. Keterampilan khas yang mereka miliki, yaitu membatik, mengayam, dan memahat. Suku Jawa memiliki budi bahasa yang halus serta pekerja keras dan hormat kepada tradisi leluhur.



Gambar 2.1 Suku Jawa

Sumber: Budi Arista Romadhoni. (2021).

## 2. Suku Sunda

Suku Sunda kita temui di Jawa Barat dan sekitarnya. Mereka menggunakan bahasa Sunda. Bahasa Sunda hampir sama dengan bahasa Jawa. Suku Sunda memiliki karya sastra yang terkenal. Di antaranya adalah cerita pantun, cerita tentang kepahlawanan di Sunda. Masyarakat Sunda umumnya bekerja sebagai petani. Selain itu juga berkebun. Hasil perkebunan yang banyak dihasilkan, yaitu teh dan sayur mayur.



Gambar 2.2 Suku Sunda

Sumber: Orami. (2021).

### 3. Suku Batak

Suku Batak berada di wilayah Sumatra Utara. Suku batak terdiri atas berbagai kelompok di antaranya Batak Karo, Mandailing, Toba, Angkola, dan simalungun. Masyarakat Batak hidup bertani dan beternak.



Gambar 2.3 Suku Batak di Pulau Samosir

Sumber: Kistin Septiyani. (2022).

### 4. Suku Dayak

Suku dayak menempati wilayah kalimantan tengah. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Dayak dan bahasa Nguju. Suku Dayak hidup bertani, berburu ke hutan, dan menangkap ikan. Selain itu, para ibu-ibu di rumah mengerjakan anyaman rotan. Meskipun kita dibedakan oleh suku

bangsa. Namun, persatuan dan kesatuan harus tetap dijunjung. Hal ini karena kita satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.



Gambar 2.4 Fakta Menarik Suku Dayak di Kalimantan.

Sumber: Bisnis Bandung (2023)

Budaya adalah semua hasil pengolahan akal pikiran, perasaan dan kehendak dari manusia. Akal pikiran, perasaan dan kehendak disebut dengan istilah cipta, rasa, dan karsa. Keragaman budaya ini bisa dilihat dari berbagai jenis, seperti bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, alat musik, tarian daerah.

Bentuk-bentuk keragaman budaya biasa terdapat di tiap suku bangsa antara lain sebagai berikut:

1. Bahasa

Hampir tiap suku bangsa memiliki bahasa daerah yang berbeda satu dengan yang lainnya. Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan dalam Bahasa pergaulan sehari-hari di satu daerah tertentu. Agar dapat saling berkomunikasi antar suku bangsa, Indonesia memiliki bahasa nasional yakni bahasa Indonesia. Bahasa nasional ini berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa. Terdapat sekitar 665 bahasa daerah. Contoh bahasa daerah adalah bahasa Bali, bahasa Madura, bahasa Batak, bahasa Jawa dan bahasa Bugis. Agar dapat saling berkomunikasi antar suku bangsa, Indonesia memiliki Bahasa nasional yakni Bahasa Indonesia. Bahasa nasional ini berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa.

## 2. Pakaian Adat

Masing-masing daerah atau provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Perbedaan pakaian adat tersebut menunjukkan kekayaan budaya di negeri kita. Pakaian adat biasanya dipakai pada acara khusus. Salah satunya berupa pesta perkawinan, upacara adat, dan sebagainya. Berikut beberapa contoh pakaian adat dari provinsi di Indonesia, yaitu:



Gambar 2.5. 34 Pakaian Adat Yang Ada di Indonesia

Sumber: Emilia Kristanti. (2022).

## 3. Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah. Tiap-tiap rumah adat memiliki nama masing-masing. Berikut beberapa rumah adat yang terkenal terutama karena bentuknya yaitu:



Gambar 2.6. 34 Gambar Rumah Adat di Indonesia beserta Namanya

Sumber: TheWolf Anker. (2022).

#### 4. Alat Musik Tradisional

Indonesia memiliki alat musik tradisional yang beragam. Di daerah-daerah tertentu terdapat alat musik tradisional yang bisa digunakan sebagai pengiring dalam upacara adat:



Gambar 2.7 Alat Musik Tradisional Indonesia

Sumber: Wendiz. (2020).

#### 5. Tarian

Tiap-tiap daerah mempunyai tarian daerah. Tarian mencerminkan ciri khas daerah tersebut. Tarian daerah dipentaskan pada waktu upacara adat dan menyambut tamu kehormatan. Selain itu, untuk menarik para

wisatawan domestik maupun mancanegara. Berikut beberapa tarian daerah di Indonesia:



Gambar 2.8. Jenis Tarian Daerah 34 Provinsi

Sumber: Masni. (2021).

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau sikap pengetahuan dan keterampilan untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pembelajaran maka digunakan hasil belajar sebagai alat ukur.

Salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran STAD. Model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran koperatif yang mengacu kerja sama siswa melalui belajar dalam klmpok yang angotanya beragam dengan jumlah anggota tiap klompok 4-5 orang siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran STAD dengan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga maka hasil belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran IPS akan meningkat. Model pembelajaran STAD memiliki kelebihan yaitu guru dan siswa berinteraksi dan bekerja sama selama kegiatan belajar mengajar.

Media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Tentu saja hal tersebut berpengaruh pada tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 105385 Kotasan.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model STAD dengan media permainan ular tangga dalam materi keragaman budaya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 105385 Kotasan Kec.Galang T.A 2023/2024

### **2.4 Definisi Operasional**

1. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari.
2. Mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar siswa dimana didalamnya terdapat kebudayaan berupa pengalaman yang wajib dimiliki oleh setiap guru dalam memulai ilmu agar dapat mengubah kemampuan belajar.
3. Pembelajaran adalah proses belajar terencana yang dirancang oleh pendidik kepada peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran
4. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

5. Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rancangan dari segi bahan, struktur, dan fungsinya untuk mencapai tujuan belajar.
6. Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengacu kerja sama siswa melalui belajar dalam kelompok kecil yang anggotanya beragam.
7. Media pembelajaran adalah sebuah sarana dan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
8. Media ular tangga adalah media pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik menggunakan permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah dimana terdapat unsur penyusunan berupa teks dan gambar animasi yang dapat memudahkan penguanya serta terdapat sebuah dadu untuk menentukan berapa langkah harus dijalani bidak.