

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **1.1 Kajian Teori**

##### **1.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Menurut Arsyad, (2017:73) pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Menurut Oemar Hamalik (2019) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Prihantini (2021) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar terjadi proses belajar”. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar dan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan dari belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

##### **1.1.2 Pengertian Media**

Dewasa ini mungkin sudah semua orang menggunakan media dalam melakukan aktivitas yang berhubungan komunikasi antara individu, lainnya. Dengan adanya media, maka setiap orang akan lebih mudah dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Oleh karenanya, pengertian media bisa dibidang sangat luas, bagi para seorang guru pasti akan menentukan media pembelajaran yang pas kepada para peserta didik nya. Tidak hanya itu, media yang lebih sering

digunakan untuk perantara berkomunikasi yang sering digunakan pada para pekerja atau bahkan pejabat-pejabat politik yang ingin mencalonkan dirinya.

Media yang digunakan dengan maksimal, maka setiap informasi yang diberikan akan maksimal juga dan pendengar, penerima atau pembaca informasi dapat mendapatkan informasi yang bermanfaat. Namun, media yang digunakan hanya untuk beberapa kepentingan, tak menutup kemungkinan informasi pada media tersebut keasliannya kurang bisa menjamin, sehingga antara pemberi informasi. Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*). Maka dari itu, sering sekali kita melihat media yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti koran, artikel online, film, televisi.

Dengan kehadiran media dunia ini maka seseorang akan mudah terbantu sehingga segala sesuatu yang sedang dilakukan akan mudah terselesaikan. Bahkan, media ini bisa mengurangi terjadinya kesalahpahaman antara pemberi informasi atau penerima informasi. Sering dengan perkembangan zaman, media mengalami perkembangan juga, yang tadinya media hanya dalam bentuk kertas saja, sekarang media sudah bisa diakses melalui alat elektronik, seperti *handphone*, *computer*, laptop, dan sebagainya. Kemudahan akses untuk memperoleh media seharusnya dimanfaatkan dengan bijak supaya seseorang atau kelompok tidak ketinggalan informasi.

Menurut Arsyad (2015:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

### 1.1.3 Jenis Jenis Media

Media Visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat indera penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video, dan sebagainya. Pada umumnya, media visual yang sering digunakan oleh orang banyak adalah proyektor dan informasi yang disampaikan kepada penerima informasi

dengan bentuk visual juga. Adapun media visual yang memiliki dua jenis, yaitu media visual gerak dan media visual diam. Bahkan, kedua jenis media visual tersebut bisa digabung menjadi salah satu kesatuan. Dengan adanya media visual, maka akan banyak sekali orang yang tertarik untuk menerima informasi yang diberikan. Selain itu, materi yang diberikan pada media visual akan mudah dipahami karena memiliki contoh gambar yang berupa fakta.

Pembelajaran dengan media visual ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan terciptanya situasi terhadap kelompoknya maupun terhadap guru, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif .

Menurut Rosidah, M.Pd, (2016) adanya kompetisi dalam kelompok juga dapat menumbuhkan motivasi belajar belajar siswa yang nantinya berpengaruh terhadap pemahaman konsep dalam belajar. Media *Audio-visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai karakteristik yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut dibagi dua yaitu;

- a. *Audio-Visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambardiam seperti film bingkai suara (*sound slide*) film bingkai suara, dan cetak suara
- b. *Audio-Visual* gerak, yaitu media yang dapat dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Media Audio adalah media yang biasanya dipakai untuk menyiarkan suatu informasi atau pesan melalui suara. Oleh sebab itu, alat indera pendengaran menjadi alat indera yang cukup penting dalam menerima pesan melalui media audio. Media audio ini biasanya sering ditemukan pada siaran-siaran radio. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, media audio mengalami perkembangan menjadi *podcast*.

Media Visual Audio adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang memiliki suara. Oleh sebab itu, tak sedikit orang yang mengatakan kalau media visual audio ini lebih menarik untuk dilihat dan didengar. Penggabungan

dua media ini bukan hanya merangsang satu alat indera saja tetapi bisa langsung dua alat indera yaitu, alat indera pendengaran dan penglihatan.

#### **1.1.4 Manfaat Media**

Manfaat dari media pembelajaran sangatlah banyak. Menurut Arsyad (2015:19) fungsi media pembelajaran dibagi dalam dua kategori, yaitu fungsi utama dan fungsi secara khusus. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar, bahkan psikologis siswa yang ditata dan diciptakan oleh guru yang berakibat pada timbulnya keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar.

Berikut ada 4 manfaat media menurut Arsyad (2015:29-30)

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dari hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru masyarakat dan lingkungannya. Misal melalui karya wisata kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.

#### **1.1.5 Pengertian Media Smart Box**

Media *smart box* termasuk dalam jenis media visual. Menurut Puspitasari (2013), media *smart box* merupakan alat atau media berbentuk balok yang memiliki dua sisi di dalamnya dan terdapat kartu di dalamnya yang mana kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu yang berisikan kata-kata. Menurut Basori (2020), media *smart box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang

digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

Menurut Sulistiowati (2015) *smart box* adalah alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kelancaran pembelajaran ini ditunjang dengan adanya media *smart box* yang menarik, agar anak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung dan dapat mengikuti pembelajaran tanpa bosan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *smart box* adalah alat yang memiliki dua sisi yang mana satu sisi terdapat kartu huruf dan sisi satunya lagi berisi kartu bergambar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

#### **1.1.6 Manfaat Media Smart Box**

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Rasyid, dkk (2018) adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat *smart box* menurut Harnanto (2016) adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Aktivitas bermain *smart box* ini merupakan aktivitas bermain yang menggunakan media kotak yang memiliki dua sisi yang mana di satu sisi terdapat kartu huruf dan di sisi. Permainan *smart box* ini dikemas sehingga anak tidak sekedar bermain akan tetapi juga sambil belajar, melatih daya ingat huruf apa yang ada di kartu dan bentuk gambar yang ada di kartu. Adapun manfaat dari pembelajaran menggunakan media kotak pintar yaitu ;

1. Memudahkan anak dalam memahami kata maupun huruf
2. Meningkatkan kreatifitas anak
3. Meningkatkan motivasi belajar anak
4. Meningkatkan hasil belajar anak

### 1.1.7 Langkah-Langkah Permainan *Smart Box*

Adapun langkah-langkah dalam permainan *smart box* untuk kepada anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan media *smart box* yang terbuat dari kardus atau dari karton yang kemudian kotak tersebut diisi dengan kartu bergambar dan dilengkapi dengan penjelasan gambar melalui materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya
- b. Bagi anak secara berkelompok dan secara bergiliran
- c. Setiap anak harus mampu mencocokkan kartu gambar dengan kartu gambar sesuai nama gambarnya.
- d. Setiap anak mampu menuliskan dan menyebutkan nama kartu yang bergambar pada kertas yang telah disediakan.

### 1.1.8 Kekurangan dan Kelebihan *Smart Box*

Adapun beberapa Kekurangan dan Kelebihan pada Media *Smart Box* :

Kelebihan

- a. Media *Smart Box* lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar dan warnanya.
- b. Media *Smart Box* mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang keragaman budaya
- c. Mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi belajar.

Kelemahan :

- a. Penggunaan media *smart box* memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya
- b. Media *Smart Box* cenderung susah dibawa mana karena bentuknya yang cukup besar.

### 1.1.9 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu

jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Menurut Bloom ( dalam Suprijono 2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* ( menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuting* ( nilai), *organization* (organisasi), *characterization* ( karakteristik).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung.

#### **1.1.10 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto dalam Moh. Suardi (2020), faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yaitu, faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang termaksud ke faktor internal adalah:

- a. Faktor Jasmani/ Faktor Kesehatan , sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagian tubuh bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

- b. Faktor Psikologis, sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh /badan. Faktor psikologi yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termaksud ke dalam faktor eksternal adalah:
- a. Faktor Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dalam kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa berhasiltidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung pada faktor internal yaitu integrasi, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, keberhasilan siswa.

#### **1.1.11 Indikator Indikator Hasil**

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

#### **1.1.12 Pengertian IPAS**

Tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini

dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD/MI/Program Paket A bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki.

Tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah sebagai berikut :

1. mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan
2. berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan

di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 1.1.13 Kekayaan Budaya Indonesia

#### a. Indonesiaku Kaya Budaya

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.



Gambar 2.1 Keberagaman Budaya Indonesia

Sumber : [gamedia.com/literatur/keberagaman](http://gamedia.com/literatur/keberagaman)

Bhineka Tunggal Ika Berbeda Beda, Tetapi Satu Jua itulah semboyan dipegang kuat oleh bangsa Indonesia memiliki beragam budaya, suku bangsa, ras, bangsa, dan agama, tetapi bangsa ini tetap memegang erat prinsip persatuan dan kesatuan. Keragaman budaya adalah salah satu keunikan yang terdapat di muka bumi ini dengan beragam suku bangsa yang ada di seluruh dunia, begitu pula dengan keragaman budaya Indonesia. Kita sebagai warga negara Indonesia sendiri menghasilkan keragaman yang tidak terkira, mulai dari keragaman ras, suku bangsa hingga bahasa. Dari berbagai keragaman itulah melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia yang tak ada tandingannya, seperti upacara rumah adat, pakaian adat tradisional, bahkan beragam makanan khas.

- a. Upacara Adat dikenal sebagai salah satu warisan nenek moyang dari masing masing daerah yang telah dijaga dan dilestarikan secara turun –temurun. Meskipun perkembangan zaman semakin maju dan canggih, akan tetapi upacara adat tidak dilupakan oleh sebagian masyarakat, khususnya masyarakat yang kental akan adat. Hal itu karena upacara adat dirasa mempunyai nilai filosofis dan kekuatan tersendiri oleh sebagian masyarakat setempat. Contohnya, upacara adat di Sumatera Utara adalah tradisi Mangokkai Holi. Tradisi ini dikenal sebagai ritual untuk mengambil tulang belulang leluhur masyarakat dari dalam pemakaman, kemudian disimpan dalam peti dan diletakkan di salah satu bangunan tugu yang memang disediakan secara khusus.



Gambar 2.2 Upacara Adat

Sumber : <https://www.dekoruma.com/artikel/69359/rumah-adat-paling-populer-di-indonesia>

- b. Pakaian Adat adalah salah satu ciri suku tertentu di Indonesia. Umumnya pakaian adat dipakai saat berlangsungnya proses upacara adat, misalnya pernikahan yang memang menerapkan adat istiadat dari daerah tersebut. Ragam budaya Indonesia yang satu ini tetap bertahan dan berbagai perkembangan busana atau pakaian modern yang terbelah cepat.



Gambar 2.3 Pakaian Adat

Sumber : <https://www.detik.com/bali/budaya/d-6945668/3-macam-baju-adat-bali-fungsi-unsur-dan-filosofinya>

Contohnya :

- Provinsi Aceh, yaitu Pakaian Adat Ulee Balang
  - Provinsi Sumatera Utara, yaitu Pakaian adat Ulos
  - Provinsi Riau, yaitu Pakaian Adat Bundo Knduang, Limpapeh Rumah Nan Gadang
  - Provinsi Kepulauan Riau, yaitu Baju Kurung Tanggung
  - Provinsi Jambi, yaitu Baju Kuning Tanggung.
- c. Rumah Adat Tradisional, adalah sebuah bangunan atau konstruksi yang sengaja dibangun dan dibuat sama persis dari tiap tiap generasinya, tanpa adanya modifikasi. Rumah adat masih di pertahankan, baik segi kegunaan, fungsi sosial, dan budaya di balik corak atau desain bangunan tersebut. Pada setiap rumah adat yang dimiliki 34 provinsi di Indonesia, tentu memiliki ciri karakteristik masing masing .



Gambar 2.3 Rumah Adat

Sumber : <https://www.dekoruma.com/artikel/69359/rumah-adat-paling-populer-di-indonesia>

- d. Alat Musik Tradisional, alat musik tradisional Indonesia merupakan alat musik yang sudah turun-temurun dari generasi ke generasi dan berkembang di daerah- daerah tertentu. Dengan begitu, hal itu menjadi bukti bahwa Indonesia memiliki saat ini yang beragam. Dalam masyarakat adat, lazimnya alat musik tradisional memiliki 3 fungsi, di antaranya
1. Alat musik tradisional digunakan sebagai salah satu media atau sarana upacara adat yang memang diselenggarakan secara turun temurun.
  2. Alat musik tradisional dapat berfungsi sebagai pengisi latar musik pada pertunjukan seni daerah setempat.
  3. Alat musik tradisional bisa menjadi sarana ekspresi, kreasi, bahkan komunikasi. Indonesia mempunyai berbagai alat musik tradisional khas dan unik yang mana tidak akan didapati di negara lain.
- e. Tarian Adat Tradisional, adalah tarian yang berkembang dan tentunya dilestarikan oleh daerah tertentu dari generasi ke generasi berikutnya. Tarian adat tradisional lazimnya memiliki karakteristik yang memperlihatkan budaya dari kearifan daerah setempat. Tarian adat tradisional menjadi salah satu keragaman budaya Indonesia yang terkenal dan banyak diperlihatkan di acara penting tingkat internasional.



Gambar 2.4 Tarian Adat

Sumber : <https://www.saibumi.com/artikel-113179-wajib-tahu-5-tari-tradisional-lampung-yang-sering-dijumpai.html>

- f. Lagu Daerah, adalah semacam lantunan yang dinyaikan oleh masyarakat suatu daerah. Bisa dikatakan , lagu daerah menyerupai lagu kebangsaan yang sifatnya 'kedaerahan'. Karena Indonesia adalah negara dengan beragam suku bangsa juga budaya, hal itu menjadikan lagu-lagu daerah di Indonesia, sangat banyak dan pastinya di tiap daerah memiliki lagunya masing-masing. Lagu-lagu daerah di Indonesia yang cukup populer, di antaranya Kicir Kicir dan Jali-Jali sari DKI.

**AMPAR AMPAR PISANG**

Kalimantan Selatan

Am par am par pi sang pi sang ku be lum ma-															
3	.	4	2	2	3	1	1	2	2	1	7				
sak		Ma	sak	bi	gi	di	hu	rung	ba	ri	ba-				
1	5	5	5	1	1	7	1	2	.	5	2	2	1	2	
ri	mangga	le	pak	mangga	le	pok		pa	tah	ka	yu	beng-			
3	.	3	4	4	2	2	3	3	1	1	2	2	1	7	
kok		beng	kok	di	ma	kan	a	pi	a	pi	nya	clang	cu	ru-	
1	.	3	4	4	2	2	3	3	1	1	2	2	1	7	
pan		beng	kok	di	ma	kan	a	pi	a	pi	nya	clang	cu	ru-	
1	.	3	5	5	4	4	5	2	.	2	4	4	3	2	
pan		Nang	ma	na	ba	tis	ku	tung	di	ki	ti	pi	da-		
1	.	3	5	5	4	4	5	2	.	2	4	4	3	2	1
wang		Nang	ma	na	ba	tis	ku	tung	di	ki	layar	lirik	lagu	blogspot	

Gambar 2.5 Lagu Daerah

Sumber : <https://www.sonora.id/read/422077666/liri-lagu-daerah-ampar-ampar-pisang-dari-kalimantan-selatan>

- g. Makanan Khas, sebagai negara kepulauan dengan tanahnya yang subur serta dapat menumbuhkan berbagai jenis tanaman, menjadikan Indonesia kaya akan rempah-rempah. Dari situlah, Indonesia mampu menciptakan makanan khas dengan cita rasa rempah-rempah yang melekat di setiap hidangannya. Dengan demikian, Indonesia mampu menjadi salah satu negara dengan wisata kuliner yang diapresiasi oleh mancanegara.



Gambar 2.5 Makanan Khas

Sumber : <https://www.tokopedia.com/blog/makanan-khas-daerah-indonesia->

Beberapa makanan khas daerah di Indonesia antara lain :

- a. Rendang (Padang, Sumatera Utara)
- b. Sate Padang (Sumatera Utara)
- c. Pempek (Palembang, Sumatera Selatan)
- d. Tekwan (Palembang, Sumatera Selatan)
- e. Mie Aceh (Aceh)

#### 1.1.14 Penelitian yang Relevan

Dari penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Smart Box* terhadap Hasil Belajar IPS” menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan media magic box berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada 21 peserta didik kelas V SD Negeri Beseran Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 11.00 yang dilihat dari positive ranks dari

pengukuran awal (pre test) dan tidak ada pengukuran akhir (post test) dengan jumlah rangking positif sebesar 231.00, selain itu dapat dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan angka 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nopitasari, Bukman Lian, Hetilaniar, (2023) “Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (kotak pintar) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Magic Box(kotak ajaib) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 142 Palembang. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil uji-t nilai thitung ( $22,184 > t_{tabel}(1,717)$ ) dan nilai sig ( $0,00 < \alpha (0,05)$ ) berarti sesuai kriteria pengujian hipotesis berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Magic Box(kotak ajaib) terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 142 Palembang.

Dari penelitian yang dilakukan oleh DS Nabella (2022), “Pengaruh Media Smart Box terhadap Hasil Belajar Matematika materi Pengukuran Sudut Siswa kelas IV SD N Lenteng Timur 1” Mengacu pada hasil analisis uji t, diperoleh  $t\text{-test } 4,111 > t\text{-tabel } 2,074$  ( $\alpha=0,05$ ). Maka dari itu, penelitian ini berhasil menolak  $H_0$  pada taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  terbukti benar. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Smart Box* terhadap hasil belajar. Untuk data hasil angket dan *Checklist* yang diperoleh, bahwa Media *Smart Box* berpengaruh terhadap minat, sikap serta keterampilan siswa saat proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 1.2 Kerangka Berfikir

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Di antara faktor internal dan eksternal yang sangat penting peranannya dalam hasil belajar siswa adalah pada metode yang diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang opini.

Berdasarkan kondisi yang memiliki tingkat aktivitas yang rendah saat pembelajaran IPAS, bisa dilihat dari rendahnya partisipasi siswa di dalam kelas, rendahnya kerjasama siswa pada saat pembelajaran IPAS, banyak siswa yang masih ramai sendiri, dan hanya mendengarkan guru yang menerangkan yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan salah satunya pengelolaan kegiatan belajar mengajar oleh guru di dalam kelas masih kurang tepat.

Salah satu yang digunakan terhadap hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran Media *Smart Box*. Adapun penggunaan media *smart box* bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan penerapan media *smart box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Media *Smart Box* merupakan alat untuk membantu siswa agar lebih mudah belajar dan memahami materi yang diajarkan sesuai dengan standar kompetensi, khususnya pada pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya topik C Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya dengan menggunakan Media *Smart Box*, guru diharapkan mampu melihat pengaruh media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.

**Tabel 2.6 Kerangka Berfikir**



### 1.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas jawaban sementara atas pernyataan penelitian ( Bambang Prasetyo 2014). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh Media *Smart Box* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPAS.

$H_1$  : Terdapat pengaruh Media *Smart Box* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPAS.

