

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan atau memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan. Jadi pengembangan bisa diartikan sebagai suatu inovasi atau perubahan berupa mengembangkan suatu produk. Sedangkan istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Hamidjojo yang dimaksud media adalah sebuah bentuk media pembelajaran yang dapat menjadi pelantar dari berbagai penyeber berbagai ide, sehingga ide tersebut dapat di terima dengan baik oleh penerima.¹⁶

Menurut Arief S.Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga hal ini bisa mendapatkan ransangan pikiran dan minat belajar peserta didik.¹⁷

Menurut National Education Association menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat didengar maupun dipandang, termasuk teknologi perangkat kelas juga merupakan salah satu dari media pembelajaran. Isi dari media pembelajaran sendiri berupa suara, buku, film, ataupun video.¹⁸

¹⁶ M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 120.

¹⁷ Sulthony, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Siswa SD Negeri Giwangan Yogyakarta*," 1.936.

¹⁸ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 88–89.

Menurut Gagne & Briggs media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi pembelajaran, yang didalamnya terdiri dari buku, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut Winkel media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dipakai oleh pendidik untuk memegang peranan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya media pembelajaran adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan untuk mengajar, alat dan bahan ini bisa berupa radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁹

Hal ini sesuai dengan teori *Information Pick Up*, teori ini digagas oleh J.Gibson yang berpendapat bahwa persepsi ini bergantung sepenuhnya pada informasi yang berada dalam rangkaian stimulus dan bukan berada pada sensasi yang dipengaruhi oleh kognisi. Menurut Gibson, persepsi merupakan konsekuensi langsung dari sifat lingkungan dan tidak melibatkan sebagai bentuk pemrosesan sensoris. Teori ini dikembangkan sebagian besar untuk sistem visual. Gibson kemudian membahas tentang implikasi teori untuk meneliti gambar bergerak dan gambar tidak bergerak.²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang berupa bahan atau keadaan yang dapat digunakan sebagai alat sebuah pelantara selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam pembelajaran dapat menentukan efektivitas dan pencapaian dalam tujuan pembelajaran. Menurut Mckom dalam bukunya yang

¹⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 5.

²⁰ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta : UNY Press, 2017).

berjudul “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal artinya yang dulu pendidikan bersifat abstrak berubah menjadi kongkret, yang dulu pendidikan bersifat teoritis sekarang menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar siswa, melalui media pembelajaran peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Memberikan penjelasan yang dimana pendidik nantinya memberikan pengetahuan dan pengalaman, sehingga peserta didik lebih mengerti dan lebih jelas melalui media pembelajaran tersebut.
- d. Memberikan stimulasi belajar terutama dalam hal rasa ingin tahu. Melalui media pembelajaran diharapkan peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran.²¹

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis media yang berbeda. Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok yaitu, suara, visual, dan gerak. Menurut Rudi Bretas media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tujuh antara lain:

- a. Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, film, dan tv.
- b. Media audio visual diam, seperti rangkaian suara.
- c. Audio semi visual gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti film-film bisu.
- e. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, slide bisu.

²¹ M. Miftah, “*Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*,” 121.

- f. Media audio seperti radio, telepon.
- g. Media cetak, seperti buku, modul, dan bahan ajar.²²

4. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang begitu banyak tentu tidak digunakan semua oleh pendidik, namun digunakan beberapa media pembelajaran saja. Oleh karena itu, perlu diadakan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Agar pemilihan media pembelajaran bisa tepat, maka terdapat faktor-faktor dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Nana Sujana dalam memilih kriteria media pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan beberapa faktor antara lain:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak.²³

B. *Powerpoint* Interaktif

1. Pengertian *Powerpoint* Interaktif

Menurut Ananda dan Nuraini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga menimbulkan peserta didik menjadi lebih aktif. Pada zaman yang semakin berkembang ini banyak yang menggunakan inovasi media pembelajaran berupa *powerpoint*. Media interaktif *powerpoint* ini juga

²² Fatikh Inayahtur Rahma, “*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar,*” 89.

²³ Muhammad Hasan et al., “*Media Pembelajaran*” (Klaten : Tahta Media Group, 2021), 23.

dibilang media yang fleksibel karena media ini bisa dibawa kemana-kemana dan bisa digunakan kapan pun dan dimana pun.²⁴

Menurut Atang Gunawan, *microsoft powerpoint* merupakan suatu program yang bisa dibuat dan menolah data untuk bahan presentasi. Data yang dibuat sendiri berupa grafik, teks, tabel, gambar dan lain sebagainya, dalam hal ini *powerpoint* bisa digunakan oleh pendidik untuk bahan media pembelajaran karena dapat membantu menjelaskan atau menyampaikan sesuatu yang sulit untuk disampaikan. Dengan menggunakan *powerpoint* menjadikan peserta didik tidak mudah merasa bosan selama diruang kelas. Dengan menggunakan *microsoft powerpoint* ini dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.²⁵

Fasilitas dari *microsoft powerpoint* yaitu dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif. Adapaun peranan dalam media *powerpoint* antara lain:

- a. Penggunaan media ini lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Dapat digunakan sebagai penyaji dan penyalur pesan, dapat mewakili pendidik dalam menyampaikan informasi secara jelas dan menarik.
- c. Dapat merangsang proses pembelajaran.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan tidak monoton.
- e. Dapat menyajikan materi pembelajaran dengan sistematis dan logis.

Berdasarkan pemaparan diatas, media *powerpoint* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat digunakan untuk bahan presentasi maupun

²⁴ Ragin, Magdalena, and Puspita, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar."

²⁵ Novia Dwi Khasanah and Siti Dewi Maharani, "Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 57 Palembang," *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2023): 37.

mengajar, *powerpoint* ini memiliki beberapa slide didalamnya. Fasilitas dari *microsoft powerpoint* dapat digunakan sebagai model pembelajaran interaktif yang bisa digunakan disekolah dasar, karena *microsoft powerpoint* ini dapat dibawa dan digunakan dimana pun dan kapan pun media *powerpoint* ini bisa dikatakan media yang fleksibel.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Powerpoint* Interaktif

Menurut Harianto menjelaskan bahwa pada hakekatnya *powerpoint* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan *powerpoint*

- 1) Menyediakan jenis template yang konsisten.
- 2) Menyediakan operasi yang mudah untuk mengorganisasikan kesemua elemen dalam reka bentuk, latar, warna, corak serta aturan perisian.
- 3) Menambah gambar atau objek ke dalam slide yang sudah tersedia.
- 4) Bisa menambahkan gambar animasi ke dalam slide.

b. Kekurangan *powerpoint*

- 1) Harus mempertimbangkan keperluan animasi yang digunakan, supaya peserta didik tidak terfokus digambar animasi saja.
- 2) Harus mempunyai kemahiran dan pengetahuan mengenai penggunaan komputer.
- 3) Harus memperhatikan kesan penglihatan yang jelas terhadap slide yang disediakan.²⁶

²⁶ Rustam Efendi Tambunan and Edim Sonurya, "Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kjuruan* 16, no. 2 (2014): 6–7.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan suatu akibat yang dapat diperoleh peserta didik yang sudah melalui beberapa tahapan yang telah ditempuh. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran berlangsung, perubahan ini dapat terjadi ditingkah laku dalam hal pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan peserta didik. Sehingga menjadikan peserta didik lebih baik dari pada sebelumnya.²⁷

Menurut Dimaynti dan Mudjiono, hasil belajar merupakan suatu hal yang bisa dipandang dari 2 sisi yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik hal dapat dilihat yaitu perkembangan mental yang bisa menjadikan peserta didik lebih baik dibandingkan dengan saat sebelum belajar.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir yang dapat diperoleh dari proses belajar, proses belajar ini sendiri menjadikan peserta didik mempunyai pribadi yang lebih baik dapat dilihat dari segi tingkah laku, pengetahuan, dan sikap dari pada saat sebelum belajar.

²⁷ Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 984.

²⁸ Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 1 : 92.

2. Teori Hasil Belajar

Ada beberapa macam teori belajar, yaitu teori belajar konstruktivisme, teori kognitif dan teori behaviorisme.²⁹

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Suprijono mengemukakan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, yaitu proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Bukan hanya sekedar mempelajari teks, tetapi juga menghubungkan teks itu dengan kondisi yang sebenarnya. Selanjutnya Susanto berpendapat dengan teori konstruktivisme, siswa berusaha untuk menemukan informasi sendiri dan menyesuaikan apakah informasi tersebut masih sesuai atau perlu direvisi. Dari kedua pendapat tersebut, dapat dimaknai bahwa teori belajar konstruktivisme menuntut peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan memahami informasi yang diperoleh.

b. Teori Belajar Kognitif

Menurut Suprijono menyampaikan teori belajar kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan. Selanjutnya Rifa'i menyebutkan teori belajar kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian memori, elaborasi, rehearsal (latihan), pelacakan kembali dan pembuatan informasi yang bermakna guna mengkaji berbagai konsep tersebut, maka teori kognitif ini menekankan pada pendekatan pengolahan informasi. Dari kedua pendapat

²⁹ Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (Lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA), (2014): 25-49.

tersebut dapat dimaknai bahwa teori belajar kognitif menekankan pada kegiatan siswa untuk mengumpulkan informasi.

c. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Suprijono berpendapat teori perilaku atau behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Pembelajaran merupakan proses pembiasaan, sehingga diharapkan akan terbentuk kebiasaan. Selanjutnya Rifa'i menjelaskan belajar merupakan proses perubahan perilaku yang tampak maupun perilaku yang tidak tampak sehingga diperoleh hasil permanen yang sama. Hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Dari kedua pendapat tersebut dapat dimaknai teori belajar behavioristik menekankan perubahan perilaku manusia melalui stimulus (rangsangan) dari luar.

Berdasarkan ketiga teori belajar di atas yaitu teori belajar konstruktivisme, kognitif dan behaviorisme, teori konstruktivisme lebih ditekankan dalam pengembangan media yang dilakukan peneliti. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran, siswa difasilitasi guru agar dapat menemukan pengetahuannya sendiri pada muatan IPS materi rumah adat. Dengan begitu, pembelajaran yang diperoleh siswa menjadi bermakna karena melalui pengalaman nyata dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

1. Karakteristik Anak SD Secara Umum

Terbagi dalam 4 karakter dasar yaitu yang pertama adalah anak mempunyai karakteristik senang bermain, karakteristik kedua anak senang bergerak, karakteristik ketiga anak senang bekerja dalam kelompok, dan karakteristik keempat anak senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Karakteristik pada umumnya pada anak usia 6-10 tahun adalah³⁰:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara kesehatan jasmani dan prestasi sekolah.
- b. Adanya kecenderungan untuk memuji diri sendiri.
- c. Suka membanding-bandingkan diri sendiri dengan anak lain dengan anggapan untuk meremehkan anak lain.
- d. Karakteristik yang terakhir adalah kecenderungan untuk bersifat apatis apabila tidak bisa menyelesaikan suatu hal yang dianggapnya sulit.

2. Teori Perkembangan Menurut Piaget

Dalam teori perkembangan menurut Piaget terdapat empat tahap perkembangan anak salah satunya yang sesuai dengan penelitian ini adalah tahap operasional konkrit. Secara rinci tahap operasional konkrit dimulai pada umur tujuh tahun sampai sebelas tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem yang

³⁰ Mutia, "Characteristics Of Children Age Of Basic Education," *FITRAH: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2021): 118–19.

bersifat abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkrit nyata. Operasi konkrit membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek.³¹

Peserta didik kelas IV SD berusia antara 9-10 tahun, berdasarkan tahap perkembangan Piaget dan juga karakteristik secara umum perkembangan diatas maka, peserta didik kelas IV sudah berada dalam tahap operasional konkret, yang mana telah mampu berpikir secara logis, fleksibel, mengorganisasikan dalam sebuah aplikasi terhadap benda konkret namun anak belum mampu berpikir secara abstrak. Dalam hal ini berdasarkan tahapan operasional konkrit menurut Abdurahman “pada tahapan operasional yang dapat dipikirkan oleh anak masih terbatas pada benda-benda konkret yang dapat dilihat dan diraba”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media konkret seperti gambar yang sesuai dengan mata pelajaran serta penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* sangatlah cocok diterapkan untuk anak kelas IV SD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

E. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Kosasi Djahiri menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang bisa memadukan berbagai konsep tentang cabang ilmu sosial sosial dan ilmu lainnya, yang dimana konsep ini nanti bisa diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif yang bisa diolah menjadi program

³¹ Leny Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 124.

pengajaran ditingkat sekolah.³² Moeljono Cokrodikardjo mengungkapkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari berbagai cabang ilmu sosial yang diantaranya terdapat ilmu: sosiologi, ekonomi, geografi yang dapat dipelajari dengan mudah.³³

Dapat disimpulkan bahwa hakikat ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu cabang sosial yang bisa mempelajari tentang lingkup lingkungan dan masyarakat yang dapat berkembang dikemudian hari.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Terdapat empat tujuan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial antara lain:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk bisa berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, dan bisa memecahkan masalah serta mempunyai keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran penuh terhadap nilai-nilai sosial.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi baik, dapat bekerja sama serta bisa berkolaborasi dengan lingkungan masyarakat ditingkat nasional, lokal, dan global.³⁴

³² Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 70.

³³ Ahmad Salim, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kompetensi Memahami Usaha Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Bagi Peserta Didik Kelas VIII F, *Jurnal Pendidikan Djiwa Utama*, 2016, hlm 53.

³⁴ Parni, "Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020): 101.

3. Materi Keberagaman Suku dan Budaya

a. Keberagaman Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan bentuk pakaian yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut, pakain ini memiliki corak, warna, serta bentuk yang beraneka ragam. Pakaian adat ini biasanya di gunakan pada acara tertentu saja.

Tabel 2.1 Pakaian Adat di Indonesia

No	Daerah	Pakaian Adat
1	Aceh	Ulee Balang
2	Sumatera Barat	Bundo Kaduang
3	Sumatera Utara	Ulos
4	Sumatera Selatan	Aesan Gede
5	Kepulauan Riau	Teluk Belanga
6	Provinsi Riau	Melayu
7	Provinsi Jambi	Melayu Jambi
8	Bangka Belitung	Paksian
9	Provinsi Lampung	Tulang Bawang
10	Banten	Pangsi
11	DKI Jakarta	Betawi
12	Jawa Barat	Kebaya Jawa
13	Yogyakarta	Kesatrian Ageng
14	Jawa Tengah	Kebaya Jawa
15	Jawa Timur	Pesa'an
16	Bali	Safari dan Kebaya
17	NTB	Suku Sasak
18	Klimantan Selatan	Bagajah Gamuling Baular Lutut
19	Kalimantan Timur	Kustin
20	Sulawesi Barat	Lipa Saqbe Mandar
21	Sulawesi Tengah	Nggembe
22	Sulawesi Utara	Laku Tepu
23	Sulawesi Tenggara	Kinawo
24	Sulawesi Selatan	Bodo
25	Gorontalo	Biliu dan Makuta
26	Maluku	Cele
27	Maluku Utara	Manteren Lamo
28	Papua Barat	Ewer
29	Papua	Koteka/Holim
30	Kalimantan Utara	Kulawi

b. Keberagaman Rumah Adat

Pembangunan rumah adat pada dasarnya disesuaikan dengan kondisi dan wilayah setempat. Setiap bentuk rumah memiliki simbol dan bentuk yang unik. Di bawah ini terdapat nama-nama rumah adat di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Rumah Adat Di Indonesia

No	Daerah	Rumah Adat
1	Aceh	Krong Bade
2	Sumatera Utara	Bolon
3	Sumatera Barat	Rumah Gadang
4	Riau	Selaso Jatuh Kembar
5	Jambi	Panggung Kajang Leko
6	NTT	Rumah Musalaki
7	Sumatera Selatan	Limas
8	Lampung	Nuwo Sesat
9	Bangka Belitung	Rumah Rakit
10	Betawi	Kebaya
11	Jawa Barat	Rumah Sunda
12	Jawa Tengah	Joglo
13	Jawa Timur	Joglo Situbondo
14	Yogyakarta	Bangsas Kencono
15	Bali	Gapura Candi Bentar
16	NTB	Dalam Loka
17	Kalimantan Barat	Panjang
18	Kalimantan Tengah	Bentang
19	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
20	Maluku Utara	Sasadu
21	Gorontalo	Rumah Dulohupa
22	Sulawesi Barat	Rumah Boyang
23	Sulawesi Tengah	Rumah Tambi
24	Sulawesi Utara	Walewangko
25	Maluku	Baileo
26	Papua Barat	Honai
27	Papua	Kariwari
28	Sulawesi Tenggara	Banua Tada
29	Kalimantan Selatan	Bubungan Tinggi
30	Kalimantan Utara	Baloy

c. Suku Bangsa

Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar didunia. Berikut nama-nama suku bangsa Indonesia.

Tabel 2.3 Suku Bangsa Indonesia

No	Provinsi	Suku Bangsa
1	D.I Aceh	Aceh,Alas,Gayo,Lut,Gayo Luwes
2	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit
3	Jambi	Anak Dalam,Jambi,Kerinci,Melayu
4	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda
5	Jawa Timur	Jawa,Madura,Osing
6	Maluku Utara	Seram,Bunda,Buru,Furur,Aru
7	DKI Jakarta	Betawi
8	Sulawesi Selatan	Makassar,Bugis,Toraja
9	Bengkulu	Enggano,Kaur,Lembok,Muko-Muko
10	Banten	Baduy,Sunda,dan Banten
11	Sumatera Barat	Mentawai,Minangkabau,Guci
12	Jawa Tengah	Jawa dan Samin
13	Sulawesi Utara	Sangir,Talud,Minahasa
14	Sumatera Barat	Mentawai,Minangkabau
15	Kalimantan Selatan	Dayak
16	Kalimantan Utara	Dayak dan Banjar
17	Papua	Asmat,Arfak,Kaure
18	Sumatera Utara	Batak
19	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan,Tidung,Kutai)
20	Bangka Belitung	Bangka,Belitung,Pangkal Pinang
21	Sulawesi Tengah	Kaili,Pamona,Mori
22	Gorontalo	Gorontalo,Suwawa
23	Papua Barat	Doteri,Kuri,Onim,Atam
24	NTT	Alor,Rate,Timor
25	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar,Bakumpai,Bukit)
26	Kalimantan Utara	Tidung,Banjar,Dayak
27	Maluku	Ambon,Ternate,Tidore
28	Lampung	Abung,Krui,Melayu
29	Riau	Akit,Melayu Riau,Rawa
30	DI Yogyakarta	Jawa

d. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Peneliti menemukan bahwa pendidik kurang memiliki inovasi ketika pembelajaran berlangsung dan pendidik tidak mengajarkan menggunakan alat peraga berupa media pembelajaran. Sehingga menjadikan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial terutama pada materi keberagaman suku dan budaya, karena pada materi ini menyebutkan berbagai macam rumah adat, pakaian adat, dan suku bangsa. Hal ini menjadi salah satu penyebab bahwa peserta didik belum bisa menghafal sepenuhnya tentang keberagaman suku dan budaya.

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan media pembelajaran yang bertujuan supaya peserta didik memiliki konsentrasi penuh dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini menjadikan peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, maksud dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan media yang berupa slide-slide yang didalamnya terdapat menu, materi, kompetensi, tujuan, dan kuis sehingga menjadikan peserta didik bisa belajar sambil bermain melalui media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

Menurut Ananda dan Nuraini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga menimbulkan peserta didik menjadi lebih aktif. Keunggulan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sendiri yaitu: mudah dibawa kemana-mana dan bisa digunakan dimanapun

dan kapanpun, dapat menarik perhatian peserta didik, dapat dipakai berulang-ulang, lebih cepat merangsang cara pikir peserta didik mengenai materi yang ditampilkan. Meskipun terdapat keunggulan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, media ini juga mempunyai kekurangan yaitu: harus mempunyai persiapan yang cukup menyita waktu, harus mempunyai LCD proyektor agar bisa ditampilkan didepan kelas, pendidik harus memiliki keahlian yang cukup untuk mengoperasikan program *powerpoint* ini, agar jalannya presentasi bisa berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan.

Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif di harapkan peserta didik menjadi lebih memahami dan mengetahui tentang macam-macam keberagaman suku dan budaya, menjadikan pembelajaran didalam kelas menjadi aktif dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.