**BAB II**

# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Bahan Ajar

### 2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Menurut Lestari (2013:2) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacupada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dankompetensidasar yangtelah ditentukan. Sedangkan menurut Menurut Prastowo (2014:138) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Menurut Abdul Majid (2007:174) Bahan ajar adalah semuajenisbahan,informasi,alat,danteksyangdigunakanuntukmendukunggurudalammelakukankegiatanbelajarmengajar.Materiyangrelevandapattertulisatautidaktertulis.Bahanajarataumatapelajaran(*teachingmaterial*)adalahisikurikulumataumuatanyangharusdipahamisiswauntukmencapaitujuankurikulum.Sedangkan menurut Akani (2016) Bahan ajar merupakan salah satu bentuk sumber yang mendorong siswa untuk menggali pengetahuannya sendiri sehingga kemampuan berfikir kritisnya berkembang.

Dari penjelasan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar merupakan alat atau segala jenis informasi yang digunakan untuk mendukung

penyampaian materi oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan daya tarik serta meransang kemampuan berfikir kritisnya.

# 2.1.2 KarakteristikBahanAjar

Secara umum, bahan ajar menurut Muslich (2010: 60) merupakan karyailmiah,oleh sebab itukeduanyamemilikikesamaan,yaitu:

1. Darisegiisibahan ajar berisiserangkaian pengetahuan atau informasiyangbisadipertanggungjawabkan keilmiahannya.
2. Darisegisajianmateriyangterdapatdalambahanajardiuraikanmengikutipolapenalarantertentu.
3. Dari segi format bahan ajar mengikuti konvensi buku ilmiah, baik polapenulisan,polapengutipan,polapembagian,maupunpolapembahasannya.

Karakteristik bahan ajar juga dikemukakan oleh Tarigan (Abidin, 2014:267),yaitu:

1. Mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran danpenyajiannya.
2. Menyediakan satu sumber yangteratur dan bertahap.
3. Menyajikanpokok masalahyangkaya dan serasi.
4. Menyajikananekamodel,metode,dansaranapengajaran.
5. Menyajikanfiksasiawalbagiantugasdanlatihan.
6. Menyajikansumberbahanevaluasidanremedial.

Daripenjelasanparaahlidiatasdapatdisimpulkanbahwabahanajar bukan hanya sekedar alat atau bahan yang ada namun harusberisipengetahuandaninformasiilmiahdengansumberyangteratur,sertamenyajikanmetode pengajarandan dilengkapidenganbahanevaluasi.

# 2.1.3 Jenis-JenisBahanAjar

Menurut Kurniawati (2015) terdapat beberapa jenis bahan ajar jika dilihatdari bagaimana bahan ajar dikemas dan disajikan kepada peserta didik dalamprosespembelajaran,diantaranyaterdapatlimakategori,yaitusebagaiberikut:

1. Cetak

Bahan ajar cetak cukup banyak ragamnya, seperti handout, buku, modul,LKS, brosur, leaflet, foto, gambar, model hingga maket. Bahan ajar cetaktidak hanya memudahkan siswa untuk mempelajarinya di sekolah, akantetapi juga memudahkan siswa untuk mempelajarinya di rumah, melihatketersediaanbahan yangsangat mudah diperoleh.

1. Audio

Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang dapat didengarkan, seperti radio,*compact disc* (CD), piringan hitam maupun kaset.Bahan ajar ini biasa kitasebut sebagai media audio atau suara yang dihantarkan oleh gelombangudara yang dapat didengar oleh telinga manusia. Manfaat media audio iniakanmeningkatkandayaingatsiswadalammemahamimateripembelajaran.

1. Visual

Bahan ajar visual, yaitu bahan ajar yang dapat dipandang, seperti Gambar,model/ maket, dan foto.Media ini hanya bisa dilihat.Jika terdapat materiyang berkaitan dengan objek yang sulit bagi siswa untuk melihat secaralangsung,makamediainidapatmemberikanpemahamankepadasiswa.

* + - * 1. AudioVisual

Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang dapat dipandang dandidengar,sepertiVideo,film,VCD,danTV.Mediainidapatmeningkatkanretensiingatandanmeningkatkantransferilmudalampembelajaransehinggamediaaudiovisuallebihungguldibandingkandenganmediapembelajaran yanglainnya.

* + - * 1. MultimediaInteraktif

Bahanajarinimenggunakaninternetsebagaisarananya.Contohnya,sepertiWeb,pembelajaranberbasiskomputer,videointeraktif,daninternet.Bahan ajar ini memberikan kemudahan untuk siswa baik yangmemiliki kendala dengan jarak ataupun tidak.Siswa dapat dengan mudahmengakses materi yang tersedia melalui internet, media ini disebut jugamedia onlineatau dalamjaringan (daring).

# 2.1.4 FungsidanManfaatBahanAjar

Sitepu(2012:20)menyatakanbahwabahanajardilihatdariisidanpenyajiannya berfungsi sebagai pedoman manual bagi siswa dalam belajar danbagi guru dalam membelajarkan siswa untuk bidang studi atau mata pelajarantertentu.

1. Mempersiapkandirisecaraindividuataukelompoksebelumkegiatanbelajardikelas;
2. Berinteraksidalamprosespembelajarandikelas;
3. Mengerjakantugasyangdiberikanguru;
4. Mempersiapkandiri untuktesatauujianformatifdansumatif.

Selainitu,MenurutNurlaeli(2017)guru dapat menggunakanbahanajar untuk:

1. Membuatdesainpembelajaran;
2. mempersiapkansumber-sumberbelajarlain;
3. Mengembangkanbahanbelajar yangkontekstual;
4. Memberikantugas; dan
5. Menyusunbahanevaluasi.

Manfaatbahanajardapatdirasakanolehgurudansiswa.MenurutKemendiknas,2010(dalam Nurlaeli:2017)manfaatbahanajarbagi guruantara lain:

1. Memperoleh bahanajaryangsesuaituntutankurikulumdansesuaidengankebutuhanbelajar pesertadidik;
2. Dapatmemperkayapengetahuankarenadikembangkanmenggunakanberbagaireferensi;
3. Membangunkomunikasipembelajaranyang efektifantaragurudengansiswa,karenasiswa akanlebihpercayakepadagurunya;
4. Menambahangka kreditjika dikumpulkanmenjadibukudanditerbitkan.

MenurutDepdiknas,2008(dalam Nurlaeli:2017)manfaatbahanajarbagisiswa, yaitu:

1. Kegiatanpembelajaranmenjadilebihmenarik;
2. Kesempatanuntukbelajarsecaramandiridanmengurangiketergantungan terhadapkehadiran guru;
3. Mendapatkankemudahandalammempelajarisetiapkompetensiyang ingin dicapai.

**2.2 Metode *Storytelling***

**2.2.1 Pengertian *Storytelling***

Menurut Echols (dalam Aliyah, 2011) berpendapat bahwa *Storytelling* terdiri atas dua kata yaitu story berarti cerita dan telling berarti penceritaan.Penggabungan dua kata yaitu *story* dan *telling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.Jadi paduan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita.Menurut Sa’diyah, dkk (2022) Metode *Storytelling* merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar peserta didik dapat menyampaikan isi perasaan, sebuah memikiran ataupun sebuah cerita dalam lisan.

Menurut Nurbiana (2005) bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik. Menurut lu’luil & fitri (2023:35) *Storytelling* adalah salah satu jenis penguasaan keterampilan berbahasa. Kata dasar *Storytelling* adalah cerita yang mempunyai arti tuturan yang menggambarkan runtutan peristiwa atau kejadian secara kronologis. Kegiatan *Storytelling* yang telah dibaca, didengar, dan disimak dalam bahasa sendiri dikenal dengan istilah retelling.

Berdasarkan beberapa pendapatdi atas dapatdisimpukan bahwa *Storytelling*merupakan salah satu metode pembelajaran keterampilan berbahasa dengan menyampaikan suatu cerita untuk satu atau dua orang lebih pendengar. *Storytelling* juga merupakan sebuah seni dari sebuah keterampilan bercerita dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan oleh satu orang di hadapan audience secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik.

**2.2.2 Jenis-Jenis *Storytelling***

Menurut Asfandiyar (2007), *Storytelling* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

### Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia.Kisah dari binatang ini diperagakan seolah-olah mereka berada dalam kehidupan manusia.Ada yang berkepribadian baik, buruk, kurang baik, atau pun sedang.Konflik yang disajikan juga sangat erat kaitannya dengan yang dialami oleh manusia. Ceritanya pun singkat, padat dan jelas tanpa kerumitan yang hanya akan membuat pendengarnya bosan. Misalnya; Kisah Kancil dan Buaya, Cerita lebah dan Semut, Semut dan Kepompong, Buaya yang serakah, dan lain-lain.

### Legenda

Legenda atau cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat.Cerita ini terjadi pada masa lampau yang akhirnya menjadi ciri khas setiap bangsa. Cerita ini juga menunjukkan kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh masing-masing bangsa. Kisah ini dipercaya adanya oleh masyarakat yang dibuktikan dengan adanya data ataupun peninggalan bersejarah. Misalnya saja legenda Banyuwangi, Tangkuban Perahu, Danau Toba, Candi Borobudur, Roro Jonggrang, Keong Mas, Sangkuriang, dan masih banyak yang lainnya.

### Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayalan dan imajinasi yang tidak benar-benar terjadi.Dongeng berasal dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun temurun.Biasanya kisah dongeng dapat membuat pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi, mereka seolah-olah berada pada posisi pemeran kisah. Namun, semua itu tergantung pada cara penyampaian pendongeng sehingga bisa membawa pendengar ikut merasakannya. Contoh dongeng seperti; Cinderella, Rapunzel, Putri Salju, dan sebagainya.

**2.2.3 Manfaat *Storytelling***

Menurut Asfandiyar (2007), beberapa manfaat dari *Storytelling* adalah sebagai berikut:

1. Penanaman Nilai-Nilai

*Storytelling* merupakan sarana untuk mengatakan tanpa mengatakan, maksudnya *Storytelling* dapat menjadi sarana untuk mendidik tanpa perlu menggurui.Pada saat mendengarkan dongeng, anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai atau pesan yang terkandung dari cerita dongeng tersebut tanpa perlu diberi tahu secara langsung atau mendikte.Pendongeng hanya mendongengkan tanpa perlu menekankan atau membahas tersendiri mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.

### Mampu Melatih Daya Konsentrasi

*Storytelling* sebagai media informasi dan komunikasi yang digemari anak-anak, melatih kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian untuk beberapa saat terhadap objek tertentu.Ketika seorang anak sedang asyik mendengarkan dongeng, biasanya mereka tidak ingin diganggu.Hal ini menunjukkan bahwa anak sedang berkonsentrasi mendengarkan dongeng.

### Mendorong Anak Mencintai Buku Dan Merangsang Minat Baca Anak

*Storytelling* dengan media buku atau membacakan cerita kepada anak-anak ternyata mampu mendorong anak untuk mencintai buku dan gemar membaca. Anak dapat berbicara dan mendengar sebelum ia belajar membaca. Tulisan merupakan sistem sekunder bahasa, yang pada awal membaca harus dihubungkan dengan bahasa lisan.Oleh karena itu, pengembangan sistem bahasa yang baik sangat penting untuk mempersiapkan anak belajar membaca.*Storytelling* dapat menjadi contoh yang efektif bagi anak mengenai cara membaca. *Storytelling* dengan media buku dapat menjadi stimulasi yang efektif, karena pada saat itu minat baca anak mulai tumbuh.

## 2.2.4 Tahapan*Storytelling*

Menurut Bunanta (2009), tahapan atau langkah-langkah dalam *storytelling* adalah sebagai berikut:

### Persiapan sebelum *storytelling*

Hal pertama dan utama yang harus dilakukan yaitu memilih judul yang menarik dan mudah diingat.Untuk memilih judul maka perlu memilah dan memilah dari sebuah bahan cerita.Setelah mendapat cerita maka perlu mendalami karakter-karakter yang ada pada cerita tersebut agar pendongeng memiliki kekuatan.

### *Storytelling* berlangsung

Merupakan tahap terpenting, untuk memulainya maka pendongeng harus menunggu waktu atau kondisi audience tenang atau benar-benar siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* antara lain:

1. Kontak mata yaitu Pendongeng harus mampu menguasai seluruh anak yang ada melalui indra penglihatannya.
2. Mimik wajah yaitu Ekspresi atau mimik wajah pendongeng disesuaikan dengan kondisi peran yang sedang dibaca. Seperti halnya ketika sedih maka pendongeng juga menampakkan wajah yang sedih, selain itu bahkan bisa dengan menangis, tersenyum dan bahagia.
3. Gerak tubuh yaitu gestur atau gerak tubuh ini juga penting dimainkan saat bercerita supaya mendukung kisah yang disampaikan.
4. Suara yaitu Pelafalan suara ketika bercerita sangat penting, karena menjadi modal utama dalam keberlangsungan kegiatan *storytelling*.
5. Kecepatan yaitu Kecepatan yang dimaksud adalah mengenai pembawaan kisah alur cerita yang harus disesuaikan dengan kemampuan untuk memahami materi anak.
6. Alat peraga yaitu Media alat peraga yang dapat digunakan dalam kegiatan *storytellin*g sangat beragam. Misalnya, wayang, boneka jari, boneka tangan, dana masih banyak yang lainnya.

### Sesudah storytelling selesai

Tahap ini adalah tahap pendongeng untuk mengevaluasi cerita, mengajak pendengar untuk meneladani nilai-nilai yang diperoleh dari cerita tadi.Selain itu juga bisa mengajukan sebuah pertanyaan atau pun memberikan kesempatan kepada audience yang belum memahami dari kisah tersebut.

**2.3 Pembelajaran IPS Pada Materi keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

**2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS**

Menurut Irfan (2009:9) istilah IPS merupakan terjemahan atau *social studies*.Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”.Sedangkan menurut Sapriya (2007:3) Ilmu Pengetahun Sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan.

Berdasarkan beberapa pendapatdi atas dapatdisimpukan bahwa Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang mempelajari tentang berbagai perspektif sosial yang mencangkup kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan juga sudut pandang psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

**2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Sapriya (2009: 157) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan warga negara Indonesia agar dapat berpartisipasi dalam hidup di masyarakat, baik dalam masyarakat lokal, nasional maupun masyarakat dunia.Agar dapat berpartisipasi dalam masyarakat tersebut, seorang warga perlu memiliki kemampuan berupa pengetahuan (*knowledge*), sejumlah keterampilan (*skill*),sikap dan nilai (*attitudes and value*) serta kemampuan berperilaku (*action*) sebagai warga negara. Dengan kata lain pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih kritis terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat serta memiliki sikap positif terhadap segala ketimpangan sosial yang terjadi dan lebih kompeten untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri ataupun orang lain.

**2.3.3 Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya merupakan salah satu materi pembelajaran di kelas IV SD, Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman suku dan budaya yang tersebar dari Sabang sampai Merauke.Keragaman suku dan budaya merupakan implementasi dari semboyan Bhineka Tunggal Ika, sebagai warga negara yang baik kita sebaiknya harus dapat melestarikan keberagaman tersebut karena itu merupakan cerminan persatuan bangsa Indonesia.

**2.4 Penelitian yang Relevan**

Beberapa Penelitian yang mendukung pengembangan Bahan Ajar IPS dengan menggunakan metode *Storytelling* adalahsebagaiberikut.

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Melani, dkk (2022) yang berjudul “Pembelajaran IPS Menggunakan Metode *Storytelling* di Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan sehingga bisa memanfaatkan teknologi digital dan dapat disimpulkan bahwa metode digital *Storytelling*dapat meningkatkan kreatifitas tenaga pendidik. Adapun persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menggunakan bahan ajar IPS menggunakan metode *Storytelling.* Adapun perbedannya, yaitu penelitian di atas tidak mengembangkan bahan ajar IPS sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar IPS.
2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh syahda, dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual *Storytelling* di Sekolah Dasar” Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan berdasarkan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Kevalidan dilhat dari segi isi, bahasa, penyajian, kegrafikaan dan RPP, keseluruhan 85. % dengan kategori valid. Pratikalitas bahan ajar dilihat dari respon pendidik, 90 % respon peserta didik 90 %. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik menggunakan metode visual *storytelling* yang dikembangkan layak digunakan di kelas V SD. Adapun persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan metode *Storytelling*. Sedangkan perbedaanya, yaitu penelitian di atas mengembangkan bahan ajar tematik dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D dan penelitian yang peneliti lakukan mengembangkan bahan ajar IPS menggunakan prosedur ADDIE.
3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Lu’luil, dkk (2023) yang berjudul “Penerapan Metode *Storytelling* Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap siswa sebelum dan sesudah perlakuan akibat permainan, berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang dampak mendongeng melalui metode mendongeng terhadap sikap siswa terhadap kepedulian sosial, Suasana belajar menjadi lebih bermakna dan siswa terbantu dalam mengembangkan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dengan menggunakan metode *storytelling*. Adapun persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menggunakan metode *Storytelling* pada proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian di atas menerapkan pembelajaran sedangkan yang peneliti lakukan, yaitu mengembangkan bahan ajar IPS.
4. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Himmatul & Rofian (2019) yang berjudul “Pengembangan Media *Storytelling* Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar” Hasil kelayakan berdasarkan analisis data oleh pakar ahli memperoleh rata-rata presentase sebesar 92,46% untuk kelayakan media dan 91,31% untuk kelayakan materi pembelajaran. Perolehan respon guru terhadap keberterimaan media memperoleh presentase di SD Negeri Mranggen 01 sebesar 95,58%, SD Negeri Mranggen 02 sebesar 88,25% dan SD Negeri Mranggen 04 memperoleh presentase sebesar 91,17% Hasil angket respon siswa memperoleh 90,64% di SD Negeri Mranggen 01, 93,21% di SD Negeri Mranggen 02 dan 85,36% di SD Negeri Mranggen 04. Media story telling berbasis montase sederhana sebagai suplemen bahan ajar tema peduli terhadap makhluk hidup telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan media *Storytelling.*  Adapun perbedaannya, yaitu penelitian di atas mengembangkan media pada pembelajaran tematik sedangkan yang peneliti lakukan mengembangkan bahan ajar IPS.

**2.5 Kerangka Berfikir**

Menurut Sugiyono (2017) kerangka pemikiran adalah bentuk strategi konseptual yang mengaitkan antara teori dengan berbagai faktor permasalahan yang dianggap penting untuk diselesaikan, sehingga dalam hal ini lebih mengacu pada tujuan penelitian tersebut dijalankan. Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan yang tidak hanya menumbuhkan kesadaran mental akan tanggung jawab hak-haknya, serta kewajiban terhadap masyarakat, bangsa dan negara Namun Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih kritis terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat serta memiliki sikap positif terhadap segala ketimpangan sosial yang terjadi dan lebih kompeten untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri ataupun orang lain.

Kerangkaberfikirdalampenelitian pengembanganbahanajar dengan menggunakan Metode *Storytelling* berawal dari hasil observasi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung tidak efektif. Guru memegang kendali penuh terhadap proses pembelajaran, dengan penggunaan metode pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan kebosanan pada siswa dan penggunaan metode yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa sehingga daya pikir mereka rendah dalam proses belajar serta materi yang disampaikan hanya terbatas pada materi yang ada di buku paket saja selain itu belum digunakannya bahan ajar pendukung dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, agar meransang peserta didik menjadi aktif perlu adanya bahan ajar penunjang proses pembelajaran sebagai salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui pada saat observasi, salah satunya adalah dengan menggunakan bahan ajar dengan menggunakan metode *Storytelling.Storytelling* merupakan salah satu metode pembelajaran keterampilan berbahasa dengan menyampaikan suatu cerita untuk satu atau dua orang lebih pendengar.

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV

Pembelajaran dikelas masih belum berkembang aktif dan terkesan monoton

Penggunaan metode yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa

*Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

Menghasilkan Bahan Ajar IPS Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dengan Menggunakan Metode *Storytelling* Di Kelas IV

Validasi Telaah Ahli Materi

Validasi Telaah Ahli Bahan Ajar

Validasi Respon Guru

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berpikir**