

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa Latin "*medius*", yang secara langsung berarti "tengah", perantara, atau pengantar, adalah asal dari istilah media pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh Gerlach dan Elly, media yang dapat dimengerti sebagai orang, materi peristiwa yang memungkinkan peserta didik untuk mendapat wawasan, keahlian serta perilaku yang di bangun dari kondisi. Menurut oemar hamalik media pembelajaran adalah sarana, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan komunikasi serta interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan pendapat Suprpto dkk., media pembelajaran merupakan instrumen yang mendukung efektivitas pendidik dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Untuk memberikan pengalaman secara langsung pendidik dapat menggunakan media konkret agar bisa dimanfaatkan untuk melihat visualnya yang nyata dan bisa dipegang, dilihat dan dimainkan. Penggunaan media konkret membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan seru dikarenakan peserta didik dapat melihat dan memainkan media tersebut tanpa perantara sehingga peserta didik lebih gampang memahami materi dengan cara

menarik. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan sangat penting dalam rangka memperjelas pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

Pada pembelajaran terdapat media untuk menyampaikan informasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdiri dari buku bacaan, alat peraga, teknologi, perpustakaan, alat tulis, dan media pembelajaran. materi yang susah dipahami oleh peserta didik dapat menggunakan bantuan dari media pembelajaran yang disusun untuk memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik.

Dengan mempertimbangkan berdasarkan pandangan para pakar sebagaimana pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting untuk Meraih target pembelajaran dengan lancar serta menyenangkan. Dengan media pembelajaran pendidik bisa memanfaatkan visual, auditif dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam mengerti konsep konsep materi pembelajaran.

b. Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang amat krusial untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap topik yang diajarkan, akibat hal tersebut kita dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pada proses pemilihan media pembelajaran pentingnya untuk mempertimbangkan beberapa prinsip

yang dapat dijadikan pedoman guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut (Nasution et al., 2022) prinsip media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Efektivitas

Media pembelajaran yang tepat serta sesuai sangat penting diterapkan dalam kegiatan belajar untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan dengan efektif. Pendidik harus memastikan media pembelajaran yang dibutuhkan dengan membuat kompetensi secara optimal diterapkan dalam aktivitas belajar.

2) Relevansi

Menciptakan media pembelajaran harus ada keterkaitannya media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan Topik yang akan dibahas dalam aktivitas belajar.

3) Efisien

Pembuatan media pembelajaran yang efisien yaitu pembuatan media yang ekonomis, akan tetapi dapat memberikan visualisasi dari topik yang akan diberikan untuk peserta didik.

4) Mampu dipergunakan

Media pembelajaran yang buat wajib dapat digunakan/ diterapkan melalui kegiatan pembelajaran di kelas.

5) Kontekstual

Dalam pembuatan media pembelajaran dapat melihat melalui latar belakang peserta didik, keseharian peserta didik, dan aspek budaya di sekitar peserta didik.

6) Interaktif

Prinsip ini menekankan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan daya tampung kelas juga jumlah peserta didik.. Seberapa banyak peserta didik yang dapat menggunakan media pembelajaran.

7) Fleksibilitas

Pada pembuatan media pembelajaran harus bersifat fleksibilitas baik. Fleksibilitas yang baik adalah media pembelajaran dapat digunakan pada situasi apapun.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat mengambil kesimpulan bahwa prinsip media pembelajaran adalah mencakup efektivitas, relevansi, efisiensi, keterpakaian, kontekstualitas, interaktivitas, dan fleksibilitas. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi, ekonomis namun tetap memberikan visualisasi yang jelas, serta dapat diterapkan dalam kelas. Selain itu, media perlu mempertimbangkan latar belakang dan budaya peserta didik, memungkinkan interaksi yang optimal, serta fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022) manfaat dari media pembelajaran adalah memfasilitasi pendidik dan peserta didik untuk mempermudah komunikasi Melalui penggunaan media pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman anak didik. beberapa manfaat diantara sebagai berikut:

1) Pemusatan Fokus Perhatian Peserta Didik

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik akan dapat mengalihkan fokus perhatian mereka kepada media. Terlebih lagi jika media pembelajaran tersebut bersifat interaktif, menarik dan menyajikan informasi baru.

2) Penggunaan Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Reaksi peserta didik ketika pendidik membuat kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran menimbulkan rasa emosi dan motivasi berubah menjadi antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Para pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan dinamika pembelajaran. Salah satu faktor yang melatarbelakangi hal tersebut yaitu karena media pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.

3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang berkualitas memiliki kemampuan untuk menyajikan visualisasi yang tidak dapat dijelaskan secara memadai oleh buku. Ini memungkinkan mempermudah peserta didik bisa mengorganisir topik pembelajaran secara lebih efisien. Dengan pengorganisasian materi yang disajikan dalam bentuk yang unik dan menarik,

peserta didik akan lebih mudah memahami materi tersebut, serta dapat meningkatkan daya ingat mereka.

4) Penyamaan Persepsi

Karena banyak konsep abstrak yang telah dipelajari oleh peserta didik, mereka membutuhkan media pembelajaran yang konkret. Melalui media ini, peserta didik akan lebih mudah menangkap materi konsep abstrak yang ada dalam pembelajaran sekolah dasar.

5) Pengaktifan Respon Peserta Didik

Kegiatan pembelajaran yang monoton seringkali membuat peserta didik kehilangan motivasi, sehingga mereka menjadi lebih pasif. Guna menyelesaikan permasalahan ini, penting agar dapat memakai media pembelajaran yang beragam dan selaras dengan tujuan belajar.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang amat krusial dalam meningkatkan kualitas Kegiatan pembelajaran. Pemanfaatannya dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik, meningkatkan minat serta emosi positif, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Selain itu, media pembelajaran mempermudah pengorganisasian materi, menyamakan persepsi dalam memahami konsep abstrak, dan mendorong keaktifan peserta didik. Dengan demikian, Media pembelajaran berfungsi

sebagai sarana yang Optimal dalam memperkuat pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media digunakan dalam pembelajaran, misalnya menurut (Mansyur, n.d.) Berbagai macam media pembelajaran beserta contohnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No	Jenis media pembelajaran	Contoh media	Pengertian
1.	Audio	Kaset, radio, CD, dan telepon.	Media pembelajaran yang hanya mengeluarkan suara.
2.	Cetak	Buku, modul, pamflet, brosur, gambar.	Media pembelajaran yang dicetak dalam berbentuk fisik.
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tulis	Menyampaikan pesan dalam bentuk lambang lambang auditif.
4.	Proyeksi visual diam	foto dan gambar	Media pembelajaran menggunakan gambar/ foto untuk memvisualkan.
5.	Proyeksi audio visual diam	Ppt bersuara/slide bersuara	Media pembelajaran yang menggunakan slide yang terdapat suara penjelasan.
6.	Visual gerak	Film bisu, slide bergerak	Media pembelajaran bergerak tanpa suara.
7.	Audio visual gerak	Animasi, vcd, tv	Media pembelajaran bergerak dan bersuara.
8.	Objek fisik (konkret)	Benda nyata, model, miniatur	Media pembelajaran yang dapat di pegang dan dimainkan
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, dokter, profesi yang dapat memberikan materi secara langsung kepada peserta didik.	Media pembelajaran yang mengundang narasumber untuk menyampaikan materi sosialisasi atau materi pembelajaran yang berkaitan dengan narasumber
10.	Komputer	Teknologi informatika	Merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera.

Dengan mengacu pada penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan karakteristiknya, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis. Media

audio hanya mengandalkan suara, sedangkan media cetak berbentuk fisik seperti buku dan brosur. Ada pula kombinasi audio-cetak yang menyampaikan pesan melalui suara dan tulisan. Media proyeksi visual dan audio-visual dapat diam atau bergerak, dengan atau tanpa suara, seperti slide, film, dan animasi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berupa objek fisik nyata, seperti model dan miniatur, serta melibatkan manusia dan lingkungan sebagai sumber belajar langsung. Beragam jenis media ini dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

e. Media Konkret

Media konkret adalah sarana untuk dapat dimanfaatkan para peserta didik dengan mudah serta bisa dikenali oleh peserta didik. media konkret ini dapat dipegang dan di mainkan oleh peserta didik secara langsung. Dengan demikian mendukung peserta didik yang kesulitan dengan konsep-konsep abstrak matematika pada aktivitas belajar di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pendapat (Wijaya et al., 2021) pemanfaatan media konkret terbukti gampang dicerna oleh peserta didik, sehingga mereka dapat tidak merasa asing dengan media pembelajaran yang mendidik buat. Pembuatan media pembelajaran secara konkret dapat meningkatkan minat peserta didik, selain meningkatkan minat dari minat tersebut peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas secara aktif. Jika peserta didik aktif maka kegiatan pembelajaran akan efektif.

Dengan merujuk pada penjelasan media konkret, dapat disimpulkan bahwa media konkret merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat dipegang dan dimainkan langsung oleh peserta didik, sehingga membantu mereka memahami konsep abstrak, terutama dalam matematika di sekolah dasar. Penggunaannya mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam kelas. Hingga meningkatnya keterlibatan peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. *Culture Responsive Teaching (CRT)*

a. Pengertian CRT

CRT merupakan pendekatan melalui budaya yang dikaitkan dengan mata pembelajaran sehingga peserta didik tidak asing dengan media pembelajaran yang digunakan. Dengan mengangkat budaya yang ada di lingkungan peserta didik dapat meningkatkan motivasi pembelajaran peserta didik, pemahaman konsep dan keberhasilan peserta didik (Enjelina et al., 2024). Melalui penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan CRT secara tidak langsung peserta didik melestarikan budaya yang berada di sekeliling mereka. target dari pendekatan CRT yaitu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan Selaras dengan konteks budaya peserta didik, sehingga mereka merasa diakui dan terdorong untuk belajar.

Dari paparan Cultur Responsive Teaching (CRT), dapat disimpulkan bahwa pendekatan Cultur Responsive Teaching (CRT)

dalam media pembelajaran menghubungkan budaya dengan materi pelajaran supaya peserta didik lebih familiar dan bersemangat dalam belajar. Dengan mengadopsi CRT, pemahaman konsep dan keberhasilan belajar meningkat, sekaligus membantu melestarikan budaya setempat. Tujuan utama pendekatan ini adalah menghasilkan Suasana pembelajaran yang terbuka serta Sesuai dengan konteks budaya peserta didik, sehingga mereka merasa diakui dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri CRT

Pada CRT terdapat ciri-ciri yang dapat kita ketahui menurut (Fadillah & Listiawan, 2024) dan (Halim, 2021) sebagai berikut:

1) Integrasi Budaya Peserta Didik

CRT menekankan penanaman latar belakang budaya yang beraskan dari peserta didik.

2) Pendekatan Berpusat pada Peserta Didik

Pendekatan CRT sesuai dengan kapasitas/kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal.

3) Pedagogi yang Inklusif

Pendekatan CRT ini menghargai berbagai bahasa, nilai, sudut pandang peserta didik, serta memperkaya kurikulum dengan perspektif yang beragam

Berdasarkan penjelasan *Cultur Responsive Teaching* (CRT) dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Cultur Responsive Teaching* (CRT) menekankan integrasi tradisi peserta didik terhadap aktivitas belajar, sehingga materi yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, CRT menyesuaikan pembelajaran dengan kapasitas dan kebutuhan mereka untuk meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu, CRT juga mengedepankan pedagogi inklusif dengan menghargai berbagai bahasa, nilai, dan sudut pandang, serta memperkaya kurikulum dengan perspektif yang beragam. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan suasana pembelajaran yang lebih setara, terbuka, dan bermakna bagi seluruh peserta didik.

c. Manfaat CRT

Pendekatan CRT telah terbukti memberikan manfaat dalam pendidikan. Terutama dalam keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Oktaviani et al., 2024) menyampaikan bahwa CRT meningkatkan minat belajar dengan cara mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik pada suatu materi dan juga memperhatikan aspek budaya dan pengalaman peserta didik, yang mengarah ke pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan CRT dapat disimpulkan bahwa CRT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil

belajar peserta didik. Dengan mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran, CRT tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan pengalaman serta latar belakang budaya peserta didik.

3. Matematika

Matematika berasal dari kata "*mathema*" dalam bahasa Yunani, yang berarti ilmu atau pengetahuan. Selain itu, terdapat pula kata terkait "*manthanein*" yang mengandung makna berpikir dan belajar. Menurut standar kurikulum NCTM, tujuan pembelajaran matematika meningkatkan kepekaan peserta didik, menyakinkan kepada peserta didik bahwa matematika masuk akal. Sikap negatif akan ditunjukkan peserta didik ketika mempelajari matematika pada kompetensi yang daya serap peserta didik rendah. Perasaan negatif tersebut diantaranya adalah cemas, takut, dan rasa percaya diri dalam peserta didik hilang. Hal ini disebabkan oleh materi yang dipelajari sangat sulit untuk di pahami.

Matematika sering kali memiliki karakteristik yang abstrak, sehingga bisa menjadi sulit dipahami oleh para peserta didik. sehingga menyebabkan banyaknya peserta didik yang merasa jenuh dan tidak suka terhadap mata pelajaran matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen yang mendukung proses belajar di kelas, yaitu peserta didik, pendidik, dan media pembelajaran. Dengan berjalannya ketiga komponen diatas maka kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Pada pembelajaran matematika terdapat banyak materi yang salah satunya adalah materi bangun ruang. Bangun ruang juga disebut bangun geometri tiga dimensi, adalah bentuk geometris dengan volume (ruang) dan sisi yang dibatasi oleh bidang datar atau lengkung. Setiap bangunan terdiri dari komponen pembentuk seperti sisi, rusuk, dan titik sudut yang saling berhubungan untuk membentuk struktur yang utuh (I. P. Sari et al., 2022). Konsep bangun ruang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari pada berbagai benda konkrit, seperti kotak, kaleng, tenda, atau kemasan produk. Peserta didik harus mempelajari jaring-jaring bangunan untuk memahami struktur dan bentuk bangunan secara lebih mendalam.

Pada saat mempelajari jaring-jaring, peserta didik dapat memahami bagaimana sisi-sisi bangun ruang tersusun dan saling terhubung dalam bentuk tiga dimensi (Fahmi, 2023). Jaring-jaring adalah hasil dari pembagian bangun ruang menjadi bidang datar yang membentuknya. Pada akhirnya, pemahaman tentang jaring-jaring sangat penting karena membantu peserta didik memvisualisasikan dan membangun representasi spasial konkret dari suatu objek. Pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir logis dan geometris saat belajar matematika.

Berdasarkan penjelasan matematika dapat disimpulkan bahwa matematika dianggap sulit oleh peserta didik karena sifatnya yang abstrak. Hal ini dapat menyebabkan perasaan negatif seperti cemas, takut, dan hilangnya rasa percaya diri, terutama ketika materi terlalu sulit

untuk dipahami. Untuk mencapai pembelajaran matematika yang efektif, dibutuhkan dukungan dari tiga komponen utama: peserta didik, pendidik, dan media pembelajaran. Jika ketiga komponen ini bekerja sama dengan baik, pembelajaran matematika akan menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan, serta lebih efektif dan efisien.

4. Budaya Bantengan

Bantengan merupakan budaya yang umum di beberapa daerah yang ada di Indonesia. Kesenian ini terdapat di beberapa daerah seperti Malang Raya, Mojokerto, dan Kota Batu. Penunjukan anenan ini merupakan budaya rumpun masyarakat dengan menggunakan tarian, kanuragan, dan musik gamelan maupun mantra yang membuat suasana magis untuk menghibur masyarakat yang menonton bantengan. Bantengan dimainkan oleh dua orang yang berada di depan dan di belakang yang di depan dengan memegang kepala banteng dna yang belakang menunduk agar dapat menyerupai badan dari banteng. Penampilan dari bantengan ini membuat penonton merasa takut, was was dan serius karena membuat denyut jantung berdegup kencang dan berlarian menggoda banteng agar di kejar oleh pemain banteng. Kesenian ini diringi dengan beberapa balungan, gong, kendang, dan sinden yang membuat pemain bantengan semangat, mereka akan menari mengikuti alunan tembang jawa (Izzah et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa budaya bantengan ialah kesenian yang terdapat di Malang Raya, Mojokerto, dan

Kota Batu. Pada budaya ini terdapat tarian, kanuragan, dan musik gamelan maupun mantra yang membuat menghibur.

B. Indikator Pengembangan Media Miniatur Bantengan Jaring-jaring

Bangun ruang.

1. Menentukan jarring-jaring bangun ruang
2. Mengurai jaring-jaring bangun ruang
3. Membentuk jarring-jaring bangun ruang menjadi bangun ruang

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian sebelumnya mengenai penelitian pengembangan media dengan pendekatan culture responsive teaching, terdapat perbedaan dalam penyajian. Berikut ini adalah perbedaan dan persamaan kajian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 2. 2 Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Rahmawati et al., 2024)	Pengembangan e-modul berbasis <i>Culture Responsive Teaching</i> pada muatan materi bangun ruang kelas v sd	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengembangan dengan pendekatan CRT 2. Materi bangun ruang kelas V SD 3. Model ADDIE 	Pengembangan e-modul
2.	(Venusita et al., 2024)	Pengembangan Media Puzzle Pecahan Berbasis Crt Didik Kelas II Materi Pecahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan CRT 2. Model ADDIE 	Materi pecahan pada kelas II Media puzzle
3.	(Ulandari et al., 2022)	Pengembangan Alat Praga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) berbasis inkuiri pada pembelajaran matematika siswa kelas VI SDN 02 pejanggik Praya Tengah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model ADDIE 2. Jaring-jaring bangun ruang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas 6 2. Tidak menggunakan pendekatan CRT

D. Kerangka Pikir

