

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "pengembangan" berarti "proses, cara, atau perbuatan mengembangkan sesuatu". Upaya untuk mengarahkan kegiatan pendidikan dan pelatihan kepada peningkatan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral seseorang sesuai dengan tuntutan zaman merupakan pengembangan dalam konteks pendidikan.

Menurut Punaji Setyosari dalam Puput (2016:11), pengembangan dipahami sebagai sebuah proses yang melibatkan perancangan sekaligus validasi produk di bidang pendidikan. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan tidak hanya berorientasi pada penciptaan produk baru, tetapi juga mencakup usaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada dengan menggunakan pendekatan yang terorganisir dan sistematis. Proses ini menekankan pentingnya keabsahan dan keterandalan produk agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan relevan dengan kebutuhan di lapangan. Sejalan dengan hal tersebut, Muslimin (2018:38) menyatakan bahwa pengembangan mengandung makna pemanfaatan data yang diperoleh sebagai dasar untuk memperdalam serta memperluas wawasan

dan pengetahuan dalam suatu bidang kajian. Oleh karena itu, pengembangan dalam konteks penelitian dan pendidikan bukan sekadar aktivitas teknis, melainkan juga merupakan proses ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan solusi yang aplikatif, kontekstual, dan berbasis pada analisis kebutuhan yang mendalam.

Pengembangan didefinisikan sebagai upaya dalam ranah ilmu pengetahuan dan teknologi yang berupaya menerapkan prinsip-prinsip dan gagasan ilmiah yang telah melalui pengujian, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002. Meningkatkan kegunaan, daya guna, dan hasil guna informasi yang ada saat ini atau menciptakan kemajuan teknologi merupakan tujuan dari upaya ini. Oleh karena itu, kemajuan dapat dilihat sebagai proses berkelanjutan yang melibatkan perluasan pemahaman dan penerapan teori-teori ke dalam praktik. Hal ini mengarah pada solusi yang lebih baik di berbagai bidang, terutama di bidang sains dan teknologi.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Medius, yang berasal dari kata bahasa Inggris "media", secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "penghubung" dalam bahasa Latin. Dalam kaitannya dengan pendidikan, media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki tujuan ganda yaitu memberi informasi dan melibatkan audiens untuk memfasilitasi pengembangan metode pengajaran yang lebih efisien. Media secara umum adalah manusia, benda, dan kejadian yang dengan sengaja dibuat atau dimanfaatkan untuk

membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap, menurut Gerlach dan Ely, sebagaimana dirujuk oleh Azhar Arsyad (2010:3). Dengan demikian, dalam pengertian yang lebih umum, media pembelajaran tidak hanya meliputi alat dan bahan tetapi juga instruktur, materi pelajaran, dan ruang fisik tempat siswa belajar.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran yang lebih spesifik, istilah media cenderung merujuk pada alat-alat bantu yang bersifat visual, grafis, fotografis, maupun elektronik. Alat-alat ini berfungsi untuk menangkap, mengolah, serta menyampaikan kembali informasi secara visual dan verbal kepada peserta didik. Oleh karena itu, media dalam proses belajar mengajar tidak hanya menjadi sarana pendukung, tetapi juga berperan sebagai jembatan utama dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Ari Dwi berpendapat bahwa media berperan sebagai perantara, yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan (2015:47). Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran dicirikan sebagai sumber daya yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang mengarah pada pengalaman belajar yang lebih efisien. Selain menghubungkan siswa dengan topik-topik pelajaran, media dapat bertindak sebagai stimulan untuk menarik minat mereka,

mempertahankan perhatian mereka lebih lama, dan membantu mereka mempertahankan lebih banyak hal yang mereka pelajari.

Selain itu, menurut Sanjaya dalam buku yang dikutip oleh Ari Dwi (2015: 47), ada dua bagian utama dalam media pembelajaran yaitu perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan perangkat lunak (software) yang menyimpan substansi pesan pembelajaran. Sebagai hasilnya, setiap dan semua sumber daya yang dapat digunakan secara langsung untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dianggap sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang ideal, sangat penting untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai.

Media pembelajaran telah berevolusi dari alat bantu untuk instruktur menjadi saluran utama yang digunakan untuk menyebarkan pesan instruksional dari pembuat konten (termasuk pendidik, penulis, dan perancang video game) ke konsumen (termasuk siswa) di era pendidikan modern. Menurut Arief dkk. (2010: 10), media memainkan peran penting sebagai penyampai pesan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat untuk belajar secara mandiri. Bukti seperti ini menunjukkan bahwa media dapat memainkan peran penting dalam menumbuhkan iklim kelas yang mendorong keterlibatan siswa.

Selain itu, dalam konteks ketika keterlibatan guru secara langsung terbatas, media dapat secara lebih tepat, metodis, dan menarik menggambarkan posisi guru sebagai penyampai informasi. Media

pembelajaran berfungsi sebagai alat instruksional yang dapat meningkatkan keefektifan penyampaian materi dan memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan konseptual siswa, selain sebagai alat bantu yang berguna dalam proses belajar-mengajar.

2) Manfaat dan fungsi media pembelajaran

Media, menurut Ari Dwi (2015:48), menjembatani penyampaian materi yang abstrak dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Media berfungsi sebagai alat bantu yang ampuh yang dapat membantu para pendidik dalam mengkomunikasikan ide-ide yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik. Ketika kata-kata tidak dapat menggambarkan ide secara memadai, media pendidikan berperan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan media yang tepat dapat mencegah terjadinya *verbalisme*, yaitu kecenderungan peserta didik untuk hanya mengenali istilah atau kata-kata tanpa benar-benar memahami makna atau konteksnya. Hal ini terjadi ketika informasi disampaikan secara satu arah dan bersifat abstrak tanpa dukungan visual, audio, atau alat bantu lainnya. Selain itu, penyampaian materi secara eksklusif melalui bahasa lisan cenderung menurunkan minat dan semangat belajar siswa, karena pesan yang disampaikan menjadi kurang menarik dan sulit dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai

pelengkap, tetapi menjadi elemen esensial dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan mudah dipahami.

Wina Sanjaya (2010:207) berpendapat bahwa verbalisme dalam pembelajaran dapat menyebabkan terjadinya kesalahan persepsi pada diri peserta didik. Hal ini terjadi ketika pembelajaran disampaikan secara abstrak tanpa didukung oleh pengalaman belajar yang konkret. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengupayakan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bersifat nyata, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan tepat dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Namun demikian, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik tidak selalu dapat dilakukan dengan mudah. Terdapat berbagai kendala yang mungkin dihadapi, baik dari segi perencanaan, keterbatasan waktu, maupun kondisi nyata yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung dalam lingkungan belajar. Sebagai contoh, saat guru ingin menyampaikan materi mengenai ekosistem di dasar laut, tentu tidak memungkinkan bagi peserta didik untuk mengalami langsung situasi tersebut secara fisik.

Memiliki akses ke media pembelajaran menjadi sangat penting dalam situasi seperti ini. Dengan memberikan gambaran yang realistis tentang proses pendidikan, media dapat membantu siswa mengatasi batasan-batasan ini. Bahkan ketika mereka tidak dapat secara fisik menemukan hal-hal atau peristiwa yang mereka pelajari, siswa tetap

dapat memperoleh gambaran yang berbeda, nyata, dan bermakna melalui media. Oleh karena itu, media dapat menjadi instrumen yang ampuh untuk mencegah siswa dari verbalisme dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan terinformasi.

Menurut Levied dan Lents, seperti yang dirujuk oleh Ari Dwi (2015:50), ada empat peran utama yang dimainkan oleh media pembelajaran visual, khususnya, dalam meningkatkan keefektifan pengajaran. Kapasitas media visual untuk menarik dan mempertahankan perhatian siswa dikenal sebagai fungsi atensi, dan ini merupakan penggunaan utama media visual di dalam kelas. Rangsangan yang menarik secara visual membantu siswa untuk lebih terlibat secara intelektual dengan tugas-tugas pembelajaran. Fungsi kedua adalah fungsi afektif, yang berhubungan dengan unsur emosional. Media visual dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menghindari kebosanan. Ketiga, fungsi kognitif, yaitu meningkatkan pemahaman dan ingatan terhadap isi pelajaran melalui penggunaan media visual. Keempat, fungsi kompensatoris, di mana alat bantu visual membantu kemampuan siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan menyediakan kerangka kerja untuk melakukannya. Singkatnya, media visual berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi pelajaran.

Encyclopedia of Educational Research sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2010:25) menguraikan sejumlah manfaat dari penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran:

1. Media membantu membentuk dasar berpikir yang bersifat konkret bagi peserta didik, sehingga dapat meminimalisasi terjadinya verbalisme, yaitu kecenderungan memahami materi secara verbal tanpa disertai pemahaman yang mendalam.
2. Media pendidikan memiliki kemampuan untuk menarik dan mempertahankan perhatian serta konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Pembentukan pembelajaran yang lebih bermakna sangat dibantu oleh media, yang memberikan dasar yang kuat untuk pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh tentang subjek yang ditawarkan.
4. Media membuka kesempatan bagi siswa untuk mengalami pembelajaran dalam kehidupan nyata, yang dapat memotivasi mereka untuk mencari informasi sendiri.
5. Media juga mendukung perkembangan pola pikir yang terstruktur dan berkesinambungan, terutama melalui penggunaan media bergerak atau gambar hidup (seperti video).
6. Media berperan dalam menumbuhkan pemahaman yang berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbahasa peserta didik. Ketujuh, media memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak mudah diakses melalui metode

konvensional, serta memberikan variasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi proses belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, penggunaan media pendidikan tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga memperluas pengalaman belajar peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam wawancaranya dengan Ari Dwi (2015: 51), Arsyad mengumpulkan pendapat dari berbagai ahli tentang manfaat dari instruksi berbasis media. Cara pertama media pembelajaran membantu adalah dengan membuat pesan dan informasi lebih mudah dipahami. Hal ini meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh siswa. Media memfasilitasi penyampaian ide secara konkret dan efektif melalui representasi visual dan pendengaran, yang pada gilirannya menyederhanakan dan membuat konten yang sulit dimengerti menjadi lebih mudah dipahami.

Kedua, perhatian siswa ditingkatkan dan diarahkan oleh media. Media yang menarik secara visual dan interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media juga mendorong kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kapasitasnya, serta memungkinkan terjadinya kontak yang lebih intens antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Ketiga, batas-batas indera, spasial, dan temporal siswa dapat dilampaui oleh media pembelajaran. Simulasi atau visualisasi representatif yang dimungkinkan oleh media memungkinkan penyajian

informasi yang sulit diperoleh secara langsung. Manfaat keempat adalah semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk belajar melalui media. Bahwa semua orang, terlepas dari keadaan atau asal-usul mereka, memiliki akses yang sama terhadap pengetahuan dan pendidikan adalah alasan mengapa hal ini sangat penting. Secara umum, motivasi, keterlibatan, dan kegembiraan siswa dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media di kelas. Oleh karena itu, media merupakan komponen penting yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif secara keseluruhan.

3) Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Rusman dalam Shoffan dkk (2021:10) berdasarkan aspek perancangannya, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu mulai dari bentuk yang sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar hingga media yang bersifat kompleks atau berbasis teknologi tinggi. Keduanya dijelaskan sebagai berikut:

1. Media yang dirancang secara khusus (by design), yaitu media dan sumber belajar yang memang dikembangkan secara terencana sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran. Media jenis ini dibuat dengan tujuan utama untuk menunjang proses belajar mengajar secara formal, sehingga desain dan kontennya disesuaikan dengan kebutuhan instruksional yang telah dirancang sebelumnya.
2. Media yang dimanfaatkan (by utilization), yaitu media dan sumber belajar yang pada awalnya tidak diciptakan untuk tujuan pendidikan,

namun keberadaannya dapat ditemukan, diadaptasi, dan dimanfaatkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Media jenis ini sering kali berasal dari lingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari, dan meskipun tidak dirancang secara khusus untuk pembelajaran, tetap dapat memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran jika digunakan secara tepat.

Dengan demikian, baik media yang dirancang secara khusus maupun yang dimanfaatkan dari lingkungan sekitar memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, tergantung pada kreativitas pendidik dalam mengelolanya.

Menurut Wina Sanjaya (2010:211) dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

- (a) Media auditif, adalah jenis media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, yaitu media yang berisi unsur suara saja, seperti radio dan rekaman suara.
- (b) Media visual merupakan media instruksional yang, jika tidak ada isyarat pendengaran, hanya dapat dipahami secara visual. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan representasi visual media ini, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan terorganisir. Gambar seperti foto diam, gambar bergerak, dan ilustrasi, serta media grafis dan bahan cetak lainnya, merupakan contoh media visual. Ketika kita belajar menggunakan media visual, kita dapat

lebih memahami ide-ide yang kompleks, menyimpan lebih banyak informasi, dan membuat gagasan abstrak menjadi lebih nyata.

- (c) Media audiovisual adalah jenis media pembelajaran yang memadukan unsur suara dengan unsur gambar yang dapat dilihat secara bersamaan. Contoh media ini meliputi rekaman video, film dengan berbagai ukuran, *slide* bersuara, dan bentuk serupa lainnya. Kombinasi kedua unsur tersebut audio dan visual membuat media audiovisual memiliki kemampuan yang lebih efektif dan menarik dibandingkan media yang hanya mengandalkan satu jenis saluran komunikasi. Kehadiran suara memberikan penjelasan dan konteks terhadap gambar, sedangkan visualisasi membantu memperjelas dan memperkuat pesan yang disampaikan melalui audio. Dengan demikian, media audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, dan memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran.

4) Cara pemilihan media pembelajaran

Orang memilih media karena berbagai alasan, termasuk keakraban, keinginan untuk memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan keyakinan bahwa media yang dipilih dapat menarik minat siswa untuk belajar. Namun selain itu, Anda perlu mengetahui siapa yang Anda ajar atau apa yang ingin Anda capai sebelum melakukan apa pun.

Sangat penting untuk diingat dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Beberapa aspek yang dapat dipertimbangkan, menurut Azhar Arsyad (2010: 75), antara lain:

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Tujuan instruksional dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotorik menjadi dasar pemilihan media. Pekerjaan yang mencerminkan tujuan ini dapat mencakup penerapan prinsip sebab dan akibat, melatih hafalan, atau memecahkan masalah yang membutuhkan penalaran abstrak.
- b) Kesesuaian dengan isi materi. Media yang digunakan harus mendukung penyampaian materi yang berisi fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Pemilihannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Misalnya, televisi dapat dimanfaatkan untuk menampilkan proses atau perubahan yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- c) Praktis, fleksibel, dan tahan lama. Apabila keterbatasan waktu, dana, atau sumber daya menjadi kendala, pembuatan media yang mahal dan memakan waktu tidak perlu dipaksakan. Biaya tinggi tidak selalu menjamin kualitas terbaik. Oleh sebab itu, guru dianjurkan untuk menggunakan media yang tersedia, mudah diperoleh, atau bahkan membuat sendiri dengan bahan sederhana.
- d) Keterampilan guru dalam penggunaan media. Keberhasilan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan efektif jika guru tidak dapat mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Media

yang baik adalah media yang dapat digunakan secara optimal oleh guru.

e) Kesesuaian dengan kelompok sasaran sangat penting diperhatikan.

Media yang efektif untuk digunakan pada kelompok besar belum tentu tepat apabila diterapkan pada kelompok kecil atau pembelajaran secara individual. Oleh sebab itu, dalam memilih media, perlu mempertimbangkan jumlah peserta didik serta skala penggunaan agar media tersebut dapat memberikan dampak yang optimal.

f) Kualitas teknis menjadi aspek penting dalam penggunaan media visual, baik berupa gambar maupun foto. Media tersebut harus memenuhi standar teknis tertentu agar dapat berfungsi dengan baik. Contohnya, pada slide presentasi, gambar harus tampak jelas dan pesan yang ingin disampaikan harus terlihat menonjol, tanpa terganggu oleh latar belakang atau elemen visual lain yang tidak relevan sehingga informasi dapat tersampaikan secara efektif.

Nana Sudjana, dalam Ari Dwi (2015:67), menyatakan bahwa proses pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan dengan mempertimbangkan sejumlah prinsip dasar yang menjadi pedoman agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, diantaranya yakni sebagai berikut:

a) Menetapkan pilihan jenis media pembelajaran secara tepat agar selaras dengan tujuan, materi, serta kebutuhan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

- b) Menentukan atau mempertimbangkan subjek pembelajaran secara tepat, sehingga pemilihan media dapat disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat kemampuan peserta didik.
- c) Memanfaatkan potensi media untuk meningkatkan pengajaran dengan menggunakannya secara tepat sesuai dengan tujuan, metode, dan situasi yang telah ditetapkan.
- d) Memastikan bahwa media pembelajaran disajikan dengan cara yang optimal, pada waktu yang tepat, di tempat yang tepat, dan dalam konteks yang tepat untuk memaksimalkan dampaknya terhadap penyampaian materi dan keterlibatan siswa.

Pemilihan media pembelajaran merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap guru. Seorang guru yang kreatif cenderung memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media yang beragam, inovatif, serta relevan dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan ini tidak bersifat statis, melainkan perlu terus dikembangkan agar pemanfaatan media dapat memberikan hasil optimal. Pemilihan media yang kurang tepat atau tidak sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran. Dampaknya, peserta didik mungkin mengalami kesulitan memahami materi atau bahkan menerima informasi yang tidak jelas dan menimbulkan bias.

Ada tiga kemampuan utama yang harus diingat oleh para pengajar ketika memilih materi pembelajaran. Pertama, ada kemampuan manipulatif, yang mengacu pada kapasitas media untuk mengulang suatu

peristiwa atau objek sambil memodifikasinya dengan cara yang berbeda agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang berbeda. Selain itu, ada kemampuan fiksatif, yang mengacu pada kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menyajikan benda atau kejadian dengan cara yang secara visual mirip dengan keadaan aslinya. Ketiga, kemampuan distributif, atau kemampuan media untuk menyebarluaskan informasi kepada banyak orang sekaligus (Ari Dwi, 2015: 67).

5) Merancang media pembelajaran

Terdapat berbagai metode dalam pembuatan media pembelajaran, yang pemilihannya disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Secara umum, proses pembuatan media dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai melalui media tersebut, yang mencakup acuan pada kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta materi pokok pembelajaran.
2. Menentukan jenis media yang akan dibuat atau dikembangkan agar relevan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.
3. Merancang desain media dengan mempertimbangkan daya tarik visual dan kepraktisan penggunaan, sehingga media tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga efektif secara fungsional.
4. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk proses pembuatan sesuai rancangan yang telah disusun.

5. Merealisasikan pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat, memastikan kesesuaian antara rancangan dan hasil.
6. Melakukan uji coba terhadap media yang telah dibuat guna menilai sejauh mana media tersebut berfungsi sesuai harapan.
7. Melakukan penyempurnaan terhadap komponen media apabila ditemukan kekurangan pada tahap uji coba, sehingga kualitas media dapat optimal.
8. Melaksanakan evaluasi menyeluruh terhadap kelayakan media, meliputi efektivitas, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
9. Memproduksi media dalam jumlah yang diperlukan setelah dinyatakan layak.
10. Mengimplementasikan media dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan instruksional secara optimal.

Membuat media pendidikan tidak harus mengeluarkan banyak uang untuk membeli perlengkapan khusus. Benda-benda bekas atau yang sudah tidak terpakai juga bisa disulap menjadi media selama benda-benda tersebut masih bisa memenuhi tujuan yang dimaksudkan. Selama proses desain, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: 1. Kesesuaian dengan usia, sehingga media tersebut sesuai dengan usia dan nyaman digunakan oleh siswa; 2. Keamanan, sehingga media tersebut tidak berbahaya ketika digunakan; 3. Kegunaan, sehingga media tersebut mudah dioperasikan; 4. Daya tahan, sehingga media tersebut tidak mudah rusak, bahkan setelah digunakan secara terus-menerus; 5. Fungsi

edukasi, sehingga media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi atau menemukan informasi dengan lebih mudah. Media yang dibuat dapat berbentuk benda fisik atau berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini penting untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kualitas materi pelajaran yang akan dipelajari siswa (Ari Dwi, 2015: 65).

6) Penyusunan materi

Materi atau isi pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Penyusunan materi perlu dilakukan secara jelas dan terstruktur, sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau pertanyaan yang sebenarnya bisa dihindari oleh peserta didik. Misalnya, dalam tugas diskusi, guru perlu menjelaskan secara rinci judul diskusi, dengan siapa peserta akan berdiskusi, jumlah anggota dalam setiap kelompok, serta durasi yang diberikan. Semua detail tersebut harus disampaikan secara gamblang.

Selain itu, penggunaan kalimat sebaiknya ringkas, jelas, baku, dan efektif. Idealnya, satu paragraf berisi sekitar 3 hingga 7 kalimat agar mudah dipahami. Gambar atau ilustrasi yang relevan juga sangat diperlukan untuk memperkuat penjelasan materi. Selain membantu memperjelas isi, gambar dapat menambah daya tarik dan mengurangi rasa bosan peserta didik saat mempelajari materi.

Dalam menyusun materi untuk media pembelajaran, sangat penting untuk memperhatikan karakteristik sasaran pembaca, termasuk usia dan ciri-ciri khusus mereka, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, aspek lain yang tak kalah penting dalam penyusunan materi adalah pemilihan format dan tata letak (layout) yang tepat. Pembuat media harus teliti dalam menentukan format yang mampu memberikan rangsangan optimal bagi peserta didik. Beragam variasi format dapat diterapkan melalui tampilan fisik, seperti menambahkan ilustrasi serta menggunakan jenis dan ukuran huruf yang berbeda untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman. Dan yang terakhir adalah menentukan gaya penulisan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Rowntree menjelaskan sebelas pedoman gaya penulisan yang dianggap dapat membantu siswa memahami apa yang ingin Anda ajarkan kepada mereka dalam Andi Prastowo (2011: 137).

1. Tuliskan kata-kata seolah-olah kita berbicara secara langsung dengan pembaca. Misalnya, “saat ini anda sedang mempelajari modul penyusunan instrumen penilaian pembelajaran”
2. Menggunakan kata ganti orang pertama, contohnya anda, saudara, penulis, dan sebagainya
3. Bicaralah langsung dengan peserta didik (pembaca). Misalnya, “saudara baru saja selesai mempelajari kegiatan belajar 1 dari modul 1, selanjutnya coba saudara jelaskan kembali dengan kata-kata saudara sendiri tahapan penyusunan instrumen penilaian pembelajaran”.

4. Menulis dengan berfokus pada deskripsi mengenai orang, objek, serta fakta yang benar-benar ada atau terjadi.
5. Menggunakan kalimat yang bersifat aktif dengan menempatkan subjek personal sebagai pelaku utama dalam penyampaian gagasan.
6. Memanfaatkan kata kerja secara tepat untuk menggambarkan tindakan, proses, atau aktivitas yang ingin disampaikan dalam tulisan.
7. Menyusun kalimat secara singkat dan padat, sehingga informasi yang disampaikan tetap jelas, mudah dipahami, serta langsung pada inti pembahasan.
8. Menyusun paragraf secara ringkas dengan isi yang terfokus, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tidak membingungkan pembaca.
9. Memanfaatkan kalimat retorika untuk menstimulasi pemikiran pembaca, mendorong keterlibatan emosional, serta mengarahkan perhatian pada pesan utama yang ingin disampaikan.
10. Melakukan dramatisasi apabila diperlukan, guna memperkuat penyampaian pesan dan memberikan efek emosional yang dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman pembaca atau pendengar.
11. Menggunakan ilustrasi, contoh, atau studi kasus sebagai pendukung penjelasan, sehingga materi yang disampaikan

menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks pembelajaran.

c. Pengembangan media

Proses pengembangan media atau rangkaian proses adalah proses yang berusaha menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada melalui evaluasi dan penilaian yang terukur.

Aksesibilitas dan sejauh mana media tersebut mendukung isi materi pembelajaran adalah dua karakteristik penting yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media. Guru memiliki pilihan untuk membuat atau memproduksi media mereka sendiri jika sumber daya yang diperlukan tidak tersedia.

Istilah "pengembangan media berbasis visual" mengacu pada proses memberikan pengetahuan kepada peserta didik melalui pembuatan representasi visual, seperti gambar, sketsa, grafik, bagan, diagram, atau gabungan dari semuanya. Gambar dimaksudkan untuk menunjukkan bagaimana sesuatu itu sebenarnya terlihat, sedangkan grafik dimaksudkan untuk menunjukkan bagaimana sesuatu direpresentasikan secara simbolis dan artistik.

Efektivitas dan kualitas elemen grafis dan visual yang digunakan sangat menentukan keberhasilan media berbasis visual. Kombinasi dari struktur pemikiran yang metodis, perencanaan yang cermat, dan penggunaan alat visualisasi yang mendasar dapat mencapai hal ini.

Perancang media pembelajaran tidak perlu menjadi seniman terlatih, tetapi mereka perlu memahami dasar-dasar produksi media visual untuk memastikan bahwa kreasi mereka dapat membantu siswa belajar semaksimal mungkin.

Perancangan media pembelajaran visual melibatkan pengaturan berbagai elemen visual yang akan ditampilkan. Penataan tersebut harus mampu menghasilkan tampilan yang mudah dipahami, jelas atau mudah dibaca, serta menarik perhatian, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif oleh pengguna.

Pengaturan yang sederhana, terpadu, menekankan, dan seimbang adalah hasil dari pertimbangan yang cermat terhadap prinsip-prinsip desain selama proses berlangsung. Pertimbangan lebih lanjut mengenai aspek visual termasuk bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna diperlukan untuk memastikan bahwa media akhir memenuhi tujuan yang dimaksudkan, namun tetap menyenangkan secara estetika dan mudah dipahami. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci:

a. Kesederhanaan

Mengurangi jumlah komponen yang digunakan merupakan definisi umum dari kesederhanaan dalam presentasi visual. Peserta didik akan lebih mudah menangkap dan memahami pesan yang disampaikan jika bagian yang ditampilkan lebih sedikit. Bagilah presentasi yang panjang atau rumit menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah dicerna

dan gunakan grafik yang jelas dan lugas untuk membantu pemirsa memahami setiap bagian.

Teks pendukung pada visual juga sebaiknya dibatasi, misalnya hanya terdiri atas 15 hingga 20 kata, agar tidak membebani pembaca. Pemilihan jenis huruf perlu mempertimbangkan kesederhanaan bentuk, keterbacaan yang tinggi, serta konsistensi penggunaan, sehingga tidak terdapat terlalu banyak variasi jenis huruf dalam satu tampilan atau rangkaian visual. Selain itu, kalimat yang digunakan harus disusun secara singkat, padat, dan mudah dipahami, sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik.

b. Keterpaduan

Yang kami maksudkan apabila kami berbicara mengenai elemen visual yang memiliki koherensi yaitu, elemen-elemen tersebut bekerja bersama dengan cara yang enak dipandang. Semua bagian harus saling pas secara harmonis supaya gambar akhir terlihat jelas, mudah dikenali, dan menyampaikan pesan atau informasi yang dimaksudkan secara efektif.

c. Penekanan

Meskipun kami mengupayakan kesederhanaan dalam gambar kami, namun ada beberapa contoh di mana menarik perhatian pada elemen tertentu diperlukan agar peserta didik dapat memahami konsep yang disajikan. Untuk membuat bagian yang paling penting menonjol dan dapat segera dikenali, Anda dapat menekannya dengan mengubah ukuran, proporsi, perspektif, warna, atau ruang.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang digunakan dalam suatu tampilan visual idealnya disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan persepsi keseimbangan di dalam ruang penayangan, meskipun tidak selalu harus sepenuhnya simetris. Keseimbangan yang sepenuhnya simetris dikenal sebagai *keseimbangan formal*, di mana dua sisi tampilan menampilkan bayangan visual yang sama besar, sebangun, dan seimbang. Meskipun memberikan kesan rapi dan teratur, keseimbangan formal sering kali terlihat statis atau kurang dinamis.

Sebaliknya, *keseimbangan informal* tidak sepenuhnya simetris, namun justru menciptakan kesan yang lebih hidup, dinamis, dan mampu menarik perhatian audiens. Dalam penerapannya, keseimbangan informal menuntut kreativitas yang lebih tinggi, kemampuan berimajinasi secara luas, serta keberanian untuk bereksperimen dari perancang visual. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya komposisi visual yang unik, segar, dan tetap harmonis, sekalipun susunan elemennya tidak sama persis di kedua sisi.

e. Bentuk

Bentuk yang unik, tidak biasa, atau asing bagi peserta didik sering kali mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, dalam merancang media pembelajaran, pemilihan bentuk sebagai salah satu unsur visual harus dipertimbangkan secara cermat. Bentuk dapat digunakan untuk memperkuat pesan,

informasi, atau materi pelajaran yang disampaikan, sehingga menjadi lebih mudah diingat dan memberi kesan yang mendalam.

f. Garis

Garis berfungsi sebagai penghubung antarunsur visual yang ada dalam suatu media pembelajaran. Selain itu, garis dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan atau menuntun perhatian peserta didik agar mengikuti alur atau urutan tertentu dalam penyajian materi. Dengan demikian, garis tidak hanya menjadi elemen estetis, tetapi juga memiliki fungsi strategis dalam mengatur fokus dan jalannya informasi yang diterima peserta didik.

g. Tekstur

Tekstur adalah elemen visual yang memberikan kesan permukaan, baik itu terasa kasar maupun halus. Dalam konteks media pembelajaran, tekstur dapat dimanfaatkan untuk memberikan penekanan pada elemen tertentu, serupa dengan fungsi warna. Tekstur yang tepat dapat menciptakan kedalaman, memperkaya tampilan visual, serta membuat materi lebih menarik secara estetis maupun emosional.

h. Warna

Ketika berbicara mengenai desain media pendidikan, warna adalah salah satu aspek visual yang paling penting dan menonjol. Penerapan yang cermat diperlukan untuk mendapatkan efek yang diinginkan. Bagian-bagian dapat dipisahkan secara visual, poin-poin penting dapat disorot, dan rasa kesatuan dapat diciptakan melalui penggunaan warna. Selain itu, warna dapat membantu peserta didik

melihat kesamaan dan perbedaan, merasakan emosi tertentu, dan meyakini bahwa apa yang mereka lihat lebih nyata daripada yang sebenarnya.

Dalam pemilihan warna, terdapat tiga aspek penting yang perlu diperhatikan:

1. Pemilihan warna khusus seperti merah, biru, kuning, dan warna-warna lainnya yang sesuai dengan tujuan penyajian.
2. Nilai warna yaitu tingkat ketebalan atau kecerahan warna jika dibandingkan dengan elemen lain dalam tampilan visual.
3. Intensitas warna atau kekuatan warna tersebut dalam menghasilkan dampak yang diinginkan, baik untuk menarik perhatian, memberi penekanan, maupun menciptakan suasana tertentu.

2. *Pop Up The Movable Book*

a. Pengertian *Pop Up The Movable Book*

Ketika siswa secara aktif dan antusias terlibat dalam proses belajar mengajar, maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar dan efisien. Media pembelajaran adalah salah satu dari beberapa komponen penting yang dapat mewujudkan hal ini. Selain itu, usia siswa dan materi pelajaran juga perlu dipertimbangkan saat merancang media pembelajaran.

Pop up the moveable book adalah bentuk media yang menarik untuk siswa sekolah dasar karena memiliki gambar tiga dimensi yang menarik. Mungkin istilah yang lebih umum adalah "*pop up book*", tetapi para ahli masih menyebutnya dengan nama aslinya: *pop up the movable book*. Istilah ini

mencakup berbagai macam buku yang dapat menampilkan gambar yang muncul secara tiba-tiba dalam dua atau tiga dimensi dan dapat digerakkan atau dimainkan. Filosofi di balik istilah ini adalah bahwa *pop up* berarti muncul secara tiba-tiba dan *movable book* berarti buku yang dapat digerakkan.

Pop-up the Movable Book adalah jenis buku yang dirancang dengan elemen yang dapat bergerak dan berinteraksi, menggunakan kertas sebagai bahan utama yang dilipat, digulung, atau dibentuk sedemikian rupa. Media ini semakin populer di Indonesia karena keunikannya sekaligus fungsinya yang menarik. Menurut Dzuanda B. dalam Muvida (2017:13), *pop up book* merupakan buku yang memiliki bagian-bagian khusus yang dapat bergerak saat halaman dibuka, digeser, atau bahkan berubah bentuk. Keistimewaan buku ini terletak pada kejutan visual yang muncul di setiap halamannya, menciptakan rasa tak terduga dan memancing rasa ingin tahu pembacanya setiap kali mereka membuka halaman demi halaman.

Sekilas, *pop-up* memang terlihat mirip dengan origami karena keduanya sama-sama memanfaatkan teknik melipat kertas. Namun, terdapat perbedaan mendasar di antara keduanya. Origami lebih berfokus pada penciptaan suatu objek atau benda melalui lipatan kertas tanpa memerlukan elemen mekanis. Sementara itu, *pop up* menitikberatkan pada rekayasa mekanis kertas yang dirancang sedemikian rupa sehingga gambar dapat tampil dengan perspektif dan dimensi yang berbeda, mengalami perubahan bentuk, bahkan bergerak, dengan penyusunan yang dibuat sealamiah mungkin.

b. Jenis-Jenis Teknik *Pop Up The Movable Book*

Pop up book terlihat bergerak naik dari permukaan halaman, keunikan semacam ini yang memiliki daya tarik tersendiri, hal ini di perlukan teknik khusus dalam pembuatan buku penuh kejutan ini. Menurut Bernadette dalam Muvida (2017:13) ada sembilan teknik yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan kreasi *pop up book* yaitu sebagai berikut:

1. *Transformation*

Menunjukkan “bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan kertas *pop up* yang sengaja disusun secara vertikal. Apabila menarik tab yang disediakan ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk menjadi sesuatu gambar yang berbeda.



Gambar 2.1 *Transformation Pop Up*

Pada ilustrasi di atas, bagian kiri menunjukkan gambar sebelum tab ditarik, sedangkan bagian kanan menampilkan gambar setelah tab digerakkan. Perbedaannya tampak jelas pada gambar di sisi kanan, di mana mulut hewan terbuka, memberikan kesan seolah-olah hewan tersebut sedang berbicara atau menyampaikan sesuatu.

2. *Volvelles*

Adalah bentuk tampilan yang menggunakan wajib unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.”



Gambar 2.2 *Volvelles Pop Up*

Gambar diatas mirip seperti puzzle bagian kiri merupakan gambar sebelum diputar, sedangkan gambar yang bagian sebelah kanan adalah setelah diputar. Pastinya terlihat perbedaan pada gambar berubah menjadi gambar yang berbeda dari sebelumnya dan tertata rapi.

3. *Peepshow*

Tunnel, atau yang lebih dikenal dengan sebutan *peepshow*, merupakan salah satu jenis *pop-up* yang menampilkan susunan visual dari beberapa lapisan kertas yang ditata secara bertumpuk. Penyusunan ini menciptakan efek ilusi kedalaman dan perspektif, sehingga gambar terlihat lebih hidup dan berdimensi. Konsep *peepshow* pertama kali

muncul pada pertengahan abad ke-18, dengan inspirasi yang berasal dari desain dan tata panggung dalam pertunjukan teater.

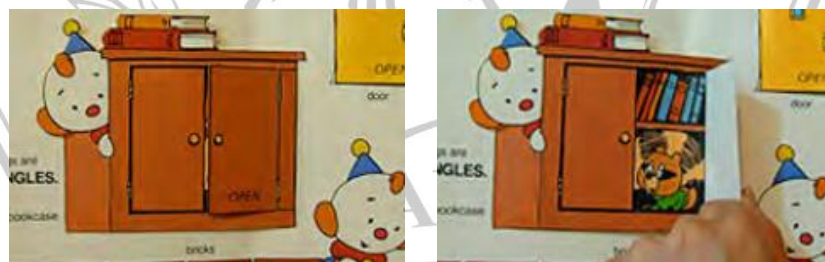


Gambar 2.3 *Peepshow*

Pada gambar diatas adalah peepshow yang terdiri dari tumpukan kertas yang disusun sehingga membentuk ilustrasi tiga dimensi. Gambar cenderung menjorok ke dalam dan terkesan timbul.

4. *Flaps*

Adalah salah satu bentuk paling awal dan paling sederhana dalam teknik pop up. Ketika *flap* diangkat ilustrasi yang tersembunyi akan terungkap.



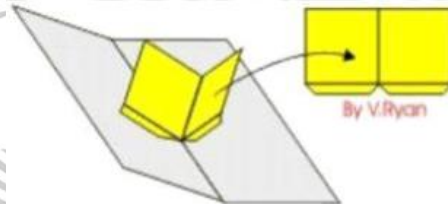
Gambar 2.4 *Flaps*

Pada gambar diatas dibagian kiri merupakan gambar sebelum *flap* (jendela) dibuka, sedangkan gambar yang berada dibagian kanan adalah

flap setelah dibuka. Terlihat perbedaan pada gambar bagian kanan dimana terdapat seekor rakun bersembunyi di dalam lemari.

5. *V-Folding*

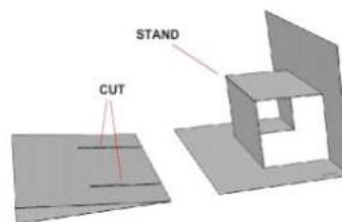
Teknik *V-Folding* adalah metode di mana panel lipatan ditambahkan pada sisi gambar yang akan ditempel. Panel ini dipasang di bagian dalam kartu sehingga tidak terlihat dari luar, menjaga tampilan tetap rapi. Dalam penerapannya, sudut lipatan perlu diperhatikan dengan cermat agar posisi gambar tidak miring dan hasilnya tetap presisi.



Gambar 2.5 *V-Folding*

6. *Internal Stand*

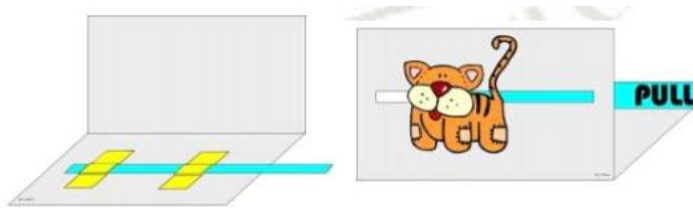
Teknik ini umumnya digunakan sebagai penopang kecil yang memungkinkan gambar berdiri tegak saat kartu dibuka. Proses pembuatannya dilakukan dengan memotong kertas, lalu melipatnya secara tegak lurus, kemudian menambahkan panel sebagai tempat menempelkan gambar pada kartu.



Gambar 2.6 *Internal Stand*

7. Pull Tabs

Adalah mekanisme berbentuk tab kertas yang dapat digeser atau ditarik-dorong untuk menampilkan perubahan atau gerakan pada gambar, sehingga memberikan efek interaktif dan menarik bagi pembacanya..



Gambar 2.7 Pull Tabs

8. Carousel

Adalah teknik *pop up* yang memanfaatkan tali, pita, atau kancing sebagai pengikat. Saat pengikat tersebut dilepas dan halaman dibuka, akan terbentuk sebuah tampilan tiga dimensi yang kompleks dan menarik. Ketika dilipat kembali dan diikat, bentuknya akan kembali rapi seperti semula.



Gambar 2.8 Carousel

9. Box and cylinder

Box and Cylinder, atau yang dikenal sebagai teknik kotak dan silinder, adalah mekanisme pop up di mana sebuah bentuk kubus atau tabung muncul

dan bergerak naik dari bagian tengah halaman saat halaman dibuka, menciptakan efek tiga dimensi yang mengejutkan dan menarik perhatian.



Gambar 2.9 *Box and Cylinder*

c. Kelebihan dan Kekurangan *Pop Up The Movable Book*

Media *pop up the movable book* merupakan salah satu media gambar dua dan tiga dimensi yang termasuk kedalam kategori media berbasis visual. Ni'mah dalam Muvida (2017:16) menyebutkan beberapa kelebihan *pop up the movable book* sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a. "*Pop up book* efektif digunakan untuk menjelaskan ilustrasi yang kompleks, dengan beragam pilihan tema sesuai isi pembelajaran.
- b. Mekanisme *pop up* yang dapat digerakkan menjadi strategi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat oleh peserta didik.
- c. *Pop up book* memberikan dukungan visual yang mampu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
- d. Media ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda bagi peserta didik.

- e. Modifikasi *pop up book* dalam bentuk dua dan tiga dimensi mampu menghibur sekaligus menarik perhatian, sehingga pembaca seakan terbawa masuk ke dalam cerita dan isi buku.
- f. Bagian-bagian interaktif pada *pop up book* menjadikan pembelajaran terasa seperti permainan, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi di dalamnya.”

Hal ini diperkuat dengan pendapat Dzuanda dalam Muvida (2017:17) sebagai berikut:

- a. Menawarkan representasi cerita yang lebih menarik dan menawan melalui tampilan tiga dimensi, lengkap dengan gambar bergerak, elemen yang dapat berubah bentuk, tekstur yang terlihat realistis, dan, dalam beberapa kasus, efek suara, membuat pengalaman visual yang lebih imersif bagi pemirsa atau siswa.
- b. Menyuguhkan kejutan-kejutan menarik setiap kali halaman dibuka.
- c. Membangkitkan rasa antusias dalam membaca sekaligus memperkuat pesan atau kesan yang ingin disampaikan..

Pendapat lain yaitu dari Bluemel dalam Ariyani (2017:23) menyebutkan keunggulan media *pop up book*, yaitu:

Media ini dapat membantu menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan nyata dengan simbol-simbol yang melambangkannya, yang pada gilirannya dapat mendorong anak-anak muda untuk membaca dan mengembangkan kecintaan mereka terhadap membaca. Siswa yang lebih tua, lebih berbakat, atau lebih kompeten dapat mengambil manfaat dari media ini dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif

mereka. Di sisi lain, konten yang menarik secara visual dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka yang secara alami bukan pembaca yang baik, membuat pesan menjadi lebih jelas, dan menginspirasi mereka untuk membaca sendiri.

Kesimpulan: Media ini mampu merangsang daya imajinasi, mengasah kreativitas anak, serta memperkaya pengetahuan mereka. Selain itu, media ini juga membantu menghadirkan gambaran yang jelas mengenai bentuk suatu benda sekaligus mengenalkan berbagai objek kepada anak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Kekurangan *pop up book* menurut Dzuanda dalam Muvida (2017:18) sebagai berikut:

- a. Proses pengerjaan dalam pembuatan media cenderung memerlukan waktu yang relatif panjang karena melibatkan tahapan perencanaan, perancangan, dan penyusunan yang detail.
- b. Memerlukan tingkat ketelitian yang cukup tinggi selama proses pembuatannya, agar setiap detail media dapat tersusun dengan rapi, tepat, dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.
- c. Biaya yang diperlukan untuk pembuatannya relatif lebih tinggi dibandingkan dengan biaya produksi buku pada umumnya, karena melibatkan penggunaan bahan, teknik, dan proses yang lebih kompleks.

Namun, ada juga beberapa kekurangan dari media pop-up, selain kelebihan yang telah disebutkan di atas. Indriana menyatakan dalam referensinya pada Muvida (2017: 18):

- a. Pembuatan media ini memerlukan keterampilan khusus, sementara penyampaian pesannya hanya mengandalkan unsur visual.
- b. Karena melibatkan prosedur khusus, proses pembuatannya biasanya memakan waktu lebih lama, oleh karena itu diperlukan ketelitian dan kesabaran tingkat tinggi.
- c. Hasil akhir yang dihasilkan terbatas pada bentuk tulisan atau gambar, sehingga tidak dapat sepenuhnya menampilkan fenomena atau peristiwa yang melibatkan gerakan.
- d. Media pop up memiliki risiko kerusakan yang cukup tinggi, terutama jika digunakan berulang kali.
- e. Biaya produksinya relatif lebih mahal dibandingkan buku konvensional pada umumnya.

3. Kurikulum Merdeka

Berbagai survei nasional dan internasional, termasuk yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (PISA), menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa Indonesia masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dasar atau membaca dan menulis kalimat sederhana. Baik dalam satu dekade sebelumnya maupun dalam lima belas tahun terakhir, tidak ada peningkatan yang signifikan dalam hasil PISA Indonesia. Menurut statistik, sekitar 70% siswa yang berusia 15 tahun tidak memenuhi tolok ukur kemampuan membaca dan matematika. Hasil-hasil tersebut juga menunjukkan adanya kesenjangan yang besar dalam

kualitas pendidikan antar wilayah dan kategori sosial ekonomi (imas 2022:133).

Selain situasi yang mengkhawatirkan yang telah disebutkan, epidemi COVID-19 telah memperburuk keadaan dengan menyebabkan hilangnya ingatan yang meluas dan kesenjangan prestasi yang semakin melebar.

Imas (2022:133) menemukan hasil yang memprihatinkan berdasarkan penelitian yang berlangsung dari Januari 2020 hingga April 2021 dan melibatkan 3.391 anak sekolah dasar dari 7 kabupaten atau kota di 4 provinsi. Hasilnya menunjukkan bahwa:

1. Sebelum pandemi, kemajuan belajar dalam satu tahun (kelas 1 SD) mencapai 129 poin untuk literasi dan 78 poin untuk numerasi.
2. Memasuki masa pandemi, kemajuan belajar di kelas 1 menurun drastis, yang mengindikasikan terjadinya *learning loss*.
3. Dalam aspek literasi, *learning loss* ini setara dengan hilangnya kemajuan belajar selama 6 bulan.
4. Sementara itu, pada aspek numerasi, *learning loss* yang terjadi setara dengan hilangnya kemajuan belajar selama 5 bulan.

Untuk mengatasi kehilangan pembelajaran ini, pemerintah telah menerapkan strategi untuk merampingkan kurikulum melalui kurikulum darurat, yang akan membantu meminimalkan kehilangan pembelajaran

selama epidemi COVID-19. Minimal 31,5% sekolah telah menerapkan kurikulum darurat sebagai respons terhadap epidemi COVID-19.

Pada kenyataannya, pemerintah melakukan jajak pendapat terhadap 18.370 siswa kelas satu hingga kelas tiga dari 612 sekolah di 20 kabupaten dan kota yang berbeda di 8 provinsi yang berbeda. Siswa yang mengikuti kurikulum 2013 memiliki nilai akademis yang jauh lebih baik daripada mereka yang mengikuti kurikulum darurat, menurut temuan tersebut. Dengan membandingkan peningkatan yang diharapkan dalam hasil pembelajaran dengan kemungkinan penurunan dalam literasi dan numerasi, Kurikulum Darurat memiliki kemampuan untuk memitigasi dampak pandemi sebesar 73% dalam literasi dan 86% dalam numerasi. Berdasarkan hasil ini, jelas bahwa penyesuaian yang lebih disengaja dan komprehensif terhadap desain kurikulum dan taktik implementasi diperlukan untuk memastikan keampuhan kurikulum dalam konteks yang unik.

Arah perubahan kurikulum pada periode ini terlihat dari sejumlah langkah yang ditempuh pemerintah, di antaranya:

1. Struktur kurikulum dibuat lebih fleksibel, di mana alokasi jam pelajaran ditargetkan untuk dipenuhi dalam rentang satu tahun, sehingga memberikan ruang penyesuaian sesuai kondisi.
2. Penekanan pada materi yang esensial, dengan pengaturan capaian pembelajaran berbasis fase, bukan lagi per tahun ajaran, agar proses belajar lebih fokus dan terarah.

3. Kebebasan bagi guru untuk memilih dan menggunakan berbagai perangkat ajar yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran lebih relevan.
4. Pemanfaatan aplikasi pendukung yang menyediakan beragam referensi dan sumber belajar bagi guru, sehingga mereka dapat mengembangkan praktik mengajar secara mandiri sekaligus membagikan praktik baik kepada rekan sejawat.”

Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka dapat dijalankan oleh setiap satuan pendidikan secara bertahap, menyesuaikan dengan tingkat kesiapan masing-masing. Kurikulum ini hadir sebagai pengganti kurikulum prototipe, dengan dukungan platform Merdeka Mengajar. Program ini dirancang untuk mengatasi *learning loss* melalui penyederhanaan kurikulum yang efektif dalam meminimalkan ketertinggalan pembelajaran. Platform Merdeka Mengajar berperan membantu guru memperoleh referensi, inspirasi, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Dibandingkan kurikulum sebelumnya, Kurikulum Merdeka memiliki tiga keunggulan utama, yaitu:

- a. Lebih Sederhana dan Mendalam

Materi esensial disampaikan dan kompetensi siswa dikembangkan sesuai dengan fase perkembangan mereka dalam program ini. Siswa menikmati saat belajar karena prosesnya tidak terburu-buru, lebih berkonsentrasi, dan lebih bermakna dengan menggunakan metode ini.

b. Lebih Merdeka

Kemerdekaan yang dimaksud tercermin pada aspek utama:

1. Guru: Mengajar menyesuaikan tahap pencapaian dan perkembangan peserta didik.
2. Sekolah: Memiliki kewenangan untuk merancang dan mengelola kurikulum serta pembelajaran sesuai karakteristik sekolah dan peserta didiknya.

c. Lebih Relevan dan Interaktif

Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi berbagai isu aktual, seperti permasalahan lingkungan dan kesehatan. Keterlibatan ini tidak hanya memperkaya wawasan mereka, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan pengembangan kompetensi yang selaras dengan nilai-nilai yang tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila.

Penerapan Kurikulum Merdeka didukung dengan tiga program utama, yaitu:

1. Penyediaan perangkat pembelajaran, mencakup buku teks serta berbagai bahan ajar pendukung lainnya, yang dirancang untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Pelaksanaan pelatihan serta penyediaan berbagai sumber belajar yang ditujukan bagi guru, kepala sekolah, dan pemerintah daerah, guna meningkatkan kompetensi, pengetahuan, serta kapasitas mereka dalam mengelola dan melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.
3. Pemberian jaminan jumlah jam mengajar yang sesuai ketentuan, disertai dengan tunjangan profesi bagi guru, sebagai bentuk penghargaan dan dukungan terhadap kinerja serta profesionalisme dalam menjalankan tugas pembelajaran.

Platform *Merdeka Mengajar* hadir sebagai sarana edukasi yang menjadi mitra guru dalam mewujudkan *Profil Pelajar Pancasila*. Pengembangannya dilakukan oleh Kemendikbudristek bekerja sama dengan Gov Tech Edu – PT Telkom Indonesia untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka secara optimal.

Setidaknya ada tiga keunggulan dari platform Merdeka Mengajar ini, yakni:

1. Menyediakan sumber referensi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang selaras dengan prinsip dan ketentuan dalam Kurikulum Merdeka, sehingga proses mengajar menjadi lebih relevan, efektif, dan inovatif. Referensi ini terdiri dari:
 - a) Perangkat Ajar

Tersedia lebih dari 2.000 referensi perangkat ajar yang dirancang khusus berbasis Kurikulum Merdeka, sehingga guru

memiliki banyak pilihan materi untuk menyesuaikan pembelajaran.

b) Asesmen Murid

Fitur ini memudahkan guru dalam melakukan analisis diagnostik terhadap kemampuan literasi dan numerasi dengan lebih cepat. Dengan adanya informasi tersebut, guru dapat merancang proses pembelajaran yang lebih tepat sasaran, menyesuaikan dengan tingkat pencapaian dan perkembangan setiap peserta didik secara individual.

2. Platform Merdeka Mengajar menyediakan kesempatan yang setara bagi seluruh guru untuk terus mengembangkan diri dan mengasah kompetensinya, tanpa dibatasi oleh waktu maupun lokasi, sehingga proses peningkatan profesionalisme dapat berlangsung secara berkelanjutan, melalui:

1) Pelatihan Mandiri

Guru dapat mengakses materi pelatihan berkualitas secara mandiri, sehingga proses pengembangan diri dapat dilakukan sesuai waktu dan kebutuhan masing-masing.

2) Video Inspirasi

Tersedia berbagai video inspiratif yang dapat diakses tanpa batas, membantu guru mendapatkan ide dan wawasan baru untuk mengembangkan diri.

3. Platform Merdeka Mengajar mendorong para guru untuk terus berinovasi dan berkarya dengan menyediakan ruang bagi mereka untuk berbagi

praktik-praktik terbaik. Melalui fitur "Bukti Karya Saya," guru dapat mengumpulkan dan membangun portofolio hasil karyanya, sehingga dapat saling bertukar inspirasi dan menjalin kolaborasi yang bermanfaat.

Kementerian Pendidikan memperkenalkan terobosan baru dalam kurikulum dan sistem pembelajaran di Indonesia melalui kebijakan Program Merdeka Belajar. Program ini lahir dari gagasan bahwa pembelajaran harus memberi kemerdekaan berpikir, baik bagi guru maupun peserta didik. Esensi utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tanpa tekanan pencapaian nilai atau skor tertentu.

Konsep Merdeka Belajar berawal dari perubahan pola pikir guru sebagai pendidik. Sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik, guru diharapkan mampu menginternalisasi prinsip kebebasan berpikir, sehingga dapat merancang pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan selaras dengan karakteristik yang diusung dalam Profil Pelajar Pancasila. Karakteristik tersebut mencakup keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, kreativitas, semangat gotong royong, penghargaan terhadap keberagaman global, kemampuan bernalar kritis, serta sikap mandiri.

Setidaknya ada empat poin pokok dalam kebijakan Merdeka Belajar:

1. Penghapusan Ujian Sekolah Berstandar Nasional mulai tahun 2020. Sejak 2021, sekolah memiliki wewenang penuh melaksanakan ujian sekolah di bawah pengawasan pemerintah daerah.

2. Penghapusan Ujian Nasional digantikan dengan Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, yang berfokus pada pengukuran kemampuan literasi dan numerasi, sekaligus menekankan pembentukan karakter peserta didik.
3. Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya terdiri dari 13 komponen menjadi hanya 3 komponen inti memberikan kebebasan lebih besar bagi guru dalam menyusun rencana mengajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja guru, tetapi juga memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran.
4. Perluasan penerapan Sistem Zonasi dalam proses penerimaan peserta didik baru bertujuan untuk mewujudkan pemerataan akses pendidikan secara lebih adil dan merata di berbagai wilayah. Dengan kebijakan ini, diharapkan kesempatan memperoleh pendidikan berkualitas dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali.

Menurut Imas (2022:77), konsep Profil Pelajar Pancasila dirancang agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembangunan global yang berkelanjutan sekaligus memiliki ketangguhan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Profil ini terdiri dari enam kompetensi utama yang dirumuskan sebagai dimensi kunci, yang saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan. Keseluruhan dimensi tersebut bekerja secara sinergis untuk membentuk sosok Pelajar Pancasila yang ideal dan sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Adapun profil tersebut adalah:

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia merupakan landasan utama dalam profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan PMPK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021), terdapat lima unsur penting yang terkandung dalam nilai ini. Konsep tersebut menegaskan bahwa setiap pelajar Pancasila wajib memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang diwujudkan melalui sikap akhlak mulia baik terhadap diri sendiri, sesama manusia, lingkungan alam, maupun negara Indonesia. Profil pertama ini menjadi fondasi penting yang mendukung pembentukan lima dimensi lainnya. Dengan berlandaskan ketuhanan, pembentukan dan penerapan profil-profil lain pada diri Pelajar Indonesia menjadi lebih mudah. Hal ini sejalan dengan kajian filsafat Pancasila yang menunjukkan bahwa dari sisi aksiologi, sila pertama memiliki nilai tertinggi karena mengandung unsur religiusitas yang kuat.
2. Dalam konteks kebhinekaan global, seseorang dituntut untuk memiliki identitas diri yang kuat dan matang, yang tidak hanya mencerminkan budaya luhur bangsanya, tetapi juga disertai dengan wawasan yang luas serta sikap terbuka terhadap keberagaman budaya di tingkat daerah, nasional, maupun internasional. Pelajar Indonesia diharapkan mampu mengembangkan sikap saling menghormati perbedaan dan menumbuhkan toleransi terhadap berbagai bentuk keberagaman tersebut. Untuk mewujudkan kebhinekaan global yang sejati, pelajar perlu mengenal dan menghargai budaya asalnya, menguasai kemampuan komunikasi dan interaksi lintas budaya, serta

bersikap reflektif dan bertanggung jawab atas pengalaman kebhinekaan yang mereka alami. Selain itu, pelajar juga diharapkan menjunjung tinggi nilai keadilan sosial sebagai bagian dari komitmen dalam hidup bermasyarakat.

3. Pelajar Pancasila yang mandiri memiliki kesadaran yang kuat terhadap diri sendiri dan kondisi yang sedang dihadapi, serta mampu mengatur dirinya secara efektif. Salah satu aspek penting dari profil ini adalah kemampuan pelajar Indonesia untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan diri, yang tercermin dalam tanggung jawab, perencanaan strategis, pelaksanaan tindakan, serta refleksi terhadap proses dan hasil yang diperoleh. Karakter mandiri ini menunjukkan sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain, melainkan menggunakan seluruh tenaga, pikiran, dan waktu untuk mewujudkan harapan, impian, dan cita-citanya.
4. Gotong royong dalam profil Pelajar Pancasila menggambarkan sikap pelajar yang senang bekerja sama melalui kolaborasi, memiliki rasa kepedulian yang tinggi, serta mau berbagi dengan orang lain. Selain itu, pelajar juga dituntut mampu melaksanakan kegiatan secara bersama-sama dengan penuh kerelaan, sehingga setiap tugas atau kegiatan dapat berjalan dengan lancar, lebih mudah, dan terasa lebih ringan.
5. Bernalar kritis berarti kemampuan untuk berpikir secara objektif, sistematis, dan ilmiah dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang didasarkan pada data dan fakta yang valid. Hal ini

memungkinkan pelajar untuk mengambil keputusan yang tepat serta berperan aktif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan, sekaligus terbuka terhadap penemuan atau gagasan baru. Agar mampu bernalar kritis, pelajar Indonesia perlu mampu mengumpulkan dan mengolah informasi serta ide dengan baik, kemudian menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan proses serta hasil pemikirannya secara mendalam.

6. Profil pelajar kreatif menggambarkan sosok Pelajar Pancasila yang mampu menghasilkan gagasan, karya, serta tindakan yang orisinal dan inovatif. Mereka menunjukkan keluwesan dalam berpikir, yang memungkinkan mereka untuk menemukan berbagai alternatif solusi terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu, pelajar dengan karakter kreatif juga mampu memodifikasi ide-ide yang ada dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat serta memberikan dampak positif bagi masyarakat luas. Esensi dari karakter kreatif ini terletak pada kemampuan untuk melahirkan ide, karya, dan tindakan yang benar-benar baru, unik, dan orisinal.

4. Kearifan Lokal

Dengan beragamnya keunikan yang dimiliki setiap daerah, maka makna persatuan dalam keragaman menjadi sangat penting untuk dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat. Persatuan ini menjadi kunci untuk mewujudkan kehidupan yang harmonis, seimbang, dan selaras di tengah perbedaan yang ada. Semboyan Bhineka Tunggal Ika mengajarkan bahwa

perbedaan bukanlah penghalang selama kita saling menghormati satu sama lain. Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki ciri khas dan kearifan lokal yang unik, mulai dari kuliner, pakaian adat, tarian, hingga tradisi lainnya yang berbeda-beda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah kearifan merujuk pada kebijaksanaan, sedangkan lokal mengacu pada sesuatu yang bersifat setempat atau daerah. Sementara itu, Wikipedia menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa mereka. Kearifan lokal, yang sering disebut sebagai *local wisdom*, biasanya diwariskan secara turun-temurun antar generasi, sering kali melalui tradisi cerita lisan. Nilai-nilai tersebut terus hidup dan berkembang dalam berbagai bentuk, seperti cerita rakyat, peribahasa, lagu tradisional, dan permainan rakyat. Secara sederhana, kearifan lokal dapat dipahami sebagai pengetahuan yang tumbuh dari pengalaman kolektif masyarakat setempat. Pengetahuan ini terbentuk melalui proses panjang berupa percobaan, pengamatan, dan adaptasi, yang dipadukan dengan pemahaman mendalam terhadap budaya serta kondisi alam di wilayah tersebut.

Menurut Sumarmi dan Amiruddin (dalam Puput, 2021:20), kearifan lokal adalah pengetahuan yang lahir dan berkembang di tengah masyarakat suatu daerah, yang digunakan sebagai panduan untuk bertahan hidup dengan cara menyatu dan selaras dengan lingkungannya. Pengetahuan ini terintegrasi dalam berbagai sistem, seperti kepercayaan, norma, hukum, budaya, hingga

sektor pariwisata, dan diwujudkan melalui tradisi serta mitos yang telah dipercaya dan dijalankan dalam jangka waktu lama. Kearifan lokal bukan hanya sekadar warisan budaya, tetapi juga menjadi kekuatan penting yang menjaga serta mempertahankan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya agar tetap relevan dan hidup di tengah masyarakat.

Menurut Puput (2021:21), kearifan lokal adalah cara masyarakat memahami, mempelajari, dan memanfaatkan kekayaan yang dimiliki daerahnya baik berupa pengetahuan, wawasan, maupun aspek lainnya sebagai warisan yang dijaga dan dipertahankan. Kearifan ini berfungsi sebagai identitas sekaligus pedoman yang membimbing masyarakat untuk bertindak tepat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Secara umum, kearifan lokal memiliki sejumlah ciri dan fungsi penting, antar lain: (1) Menjadi penanda identitas atau jati diri suatu masyarakat. (2) Berperan sebagai elemen perekat yang memperkuat kohesi sosial. (3) Tumbuh dari akar budaya masyarakat dan tetap eksis di tengah kehidupan mereka. (4) Memberikan nuansa kebersamaan dalam komunitas. (5) Mengubah pola pikir serta membangun hubungan timbal balik yang harmonis antara individu dan kelompok di atas dasar pemahaman bersama (*common ground*). (6) Mendorong terciptanya rasa kebersamaan, mekanisme saling menghargai, dan upaya kolektif dalam menjaga solidaritas kelompok agar tetap utuh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat tiga penelitian sebelumnya yang mengembangkan pop-up the movable book sebagai media pembelajaran. Dalam kajian ini, akan dijelaskan

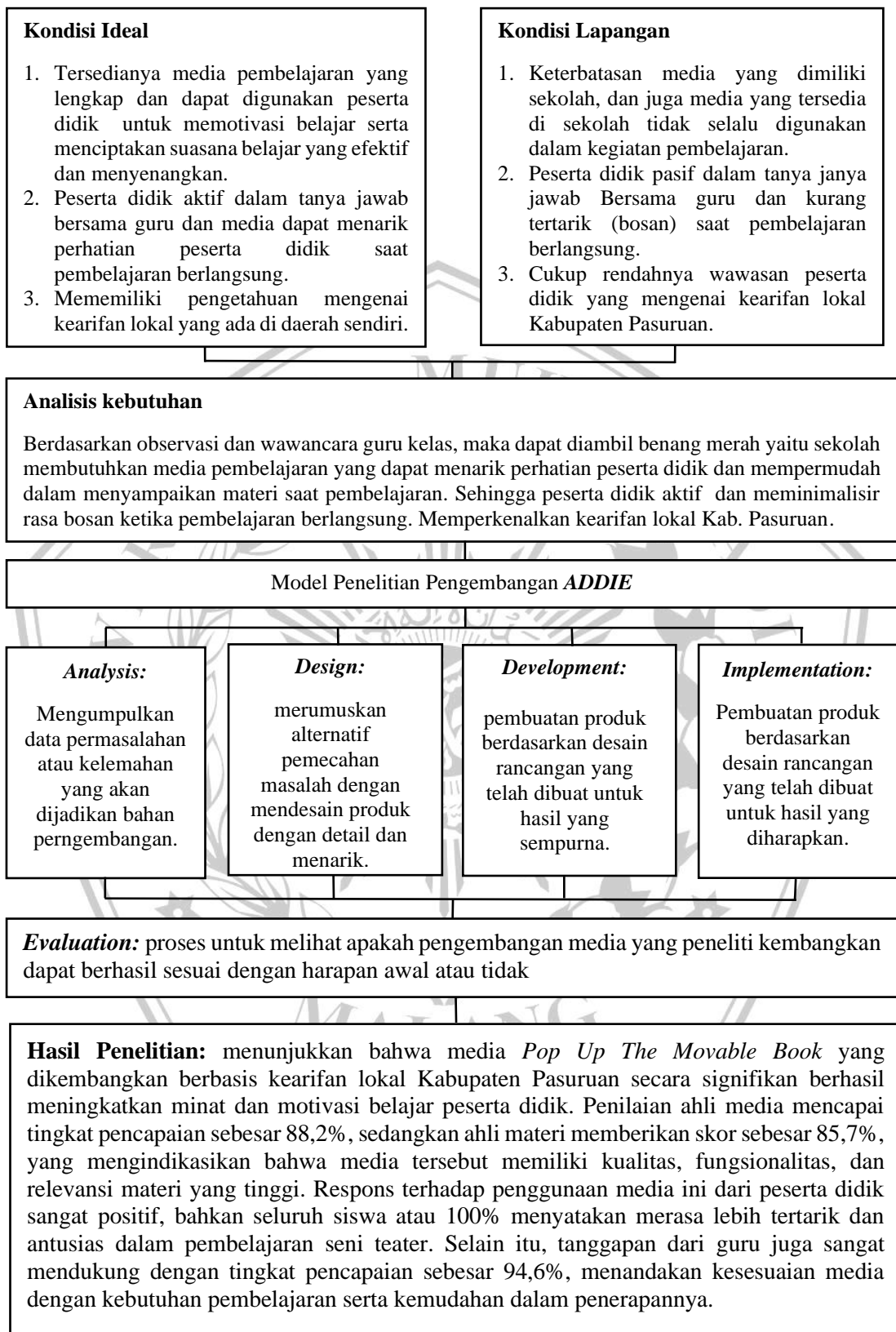
perbedaan serta persamaan antara penelitian-penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang dilakukan saat ini, guna memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan dan kontribusi masing-masing studi terhadap pengembangan media pembelajaran tersebut. Adapun perbedaan dan persamaan penelitian antara yang dahulu dengan peneliti sekarang sebagai berikut ini:

Tabel 2.1 penelitian yang relevan

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Puput Tri (2021), Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas IV Sekolah Dasar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persamaan yang pertama adalah sama-sama mengembangkan media <i>pop up book</i>. 2. Persamaan yang kedua, yaitu sama-sama mengangkat mengenai kearifan lokal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaan yang pertama, masih menggunakan kurikulum 2013, materi masih dalam bentuk tematik. Sedangkan media peneliti telah menggunakan kurikulum merdeka, yang mana mapel seni teater berdiri sendiri. 2. Perbedaan yang kedua, penelitian sebelumnya mengangkat kearifan lokal Kab. Trenggalek, dan peneliti menggunakan kearifan lokal Kab. Pasuruan. Lokasi sekolah berada. 3. Peneliti menggunakan dua bahasa yaitu bahasa madura dan bahasa indonesia, sedangkan penelitian terdahulu hanya satu

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
2.	Marisa Tri (2023), Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar.	1. Persamaan yang pertama adalah sama-sama mengembangkan media <i>pop up book</i> . 2. Persamaan yang kedua, yaitu sama-sama telah menggunakan kurikulum merdeka.	bahasa yaitu bahasa indonesia. 1. Perbedaan yang pertama, penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia. Sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran seni teater. 2. Perbedaan yang kedua peneliti berbasis kearifan lokal, sedangkan penelitian sebelumnya tidak.
3.	Dezna Ngesty (2024), Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Audio Berorientasi Kearifan Lokal Batu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD	1. Persamaan yang pertama adalah sama-sama mengembangkan media <i>pop up book</i> . 2. Persamaan yang kedua, yaitu sama-sama telah menggunakan kurikulum merdeka. 3. Persamaan yang ketiga, yaitu sama-sama mengangkat mengenai kearifan lokal.	1. Perbedaan yang pertama, penelitian sebelumnya menggunakan audio, sedangkan peneliti menggunakan dua bahasa yaitu bahasa madura dan bahasa indonesia. 2. Perbedaan yang kedua, penelitian sebelumnya mengangkat kearifan lokal Batu, dan peneliti menggunakan kearifan lokal Kab. Pasuruan. Lokasi sekolah berada.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.10 Kerangka Berpikir