

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

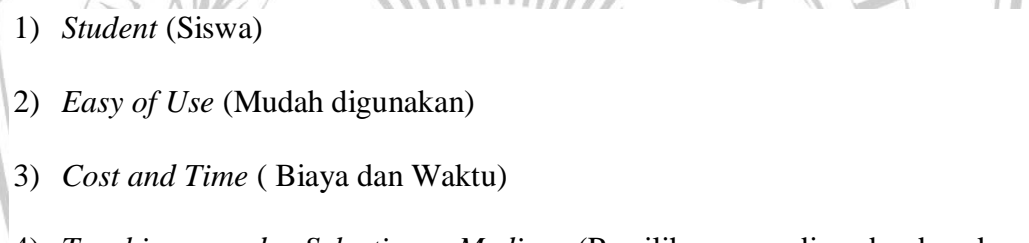
1. Media Pembelajaran

a. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara berpikir dan bertindak manusia saat bekerja dan menyelesaikan semua masalahnya. Kemajuan dan penyesuaian teknologi informasi pada dasarnya telah mengubah aktivitas manusia di dunia nyata menjadi virtual. Kemajuan teknologi telah membawa beberapa jenis perubahan dalam kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan. Bentuk jamak dari kata “media” berasal dari bahasa Latin. Media adalah pembawa pesan atau perantara yang memfasilitasi komunikasi antara pengirim dan penerima. (Daryanto 2016). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan, media harus dipisahkan dari proses belajar mengajar. Pembelajaran, menurut Sudjana, adalah usaha seorang pengajar untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas pendidikan (Ahmad Susanto, 2016). Peserta didik pada hakikatnya adalah subjek dan objek tindakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, tindakan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran memberikan makna pada proses pengajaran. (A. Pane 2017).

Sedangkan menurut (Anwar 2017) Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu konsep pembelajaran yang baik agar dapat memilih pendidikan yang bermutu. Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu hidup siswa melalui

pembentukan karakter dan peningkatan pengetahuan, sikap, serta kebiasaan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang membantu siswa menjadi lebih mahir dalam kemampuan yang ditentukan menjadi sangat penting. Penyertaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan semulus mungkin karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. (DEWI and LAILA 2015). Salah satu model yang dapat digunakan dalam pemilihan media pembelajaran adalah model SECTIONS dari Bates, 2019 dalam buku (Batubara, 2023). Dengan komponen-komponen sebagai berikut:

- 
- 1) *Student* (Siswa)
 - 2) *Easy of Use* (Mudah digunakan)
 - 3) *Cost and Time* (Biaya dan Waktu)
 - 4) *Teaching and Selection Media* (Pemilihan media berdasarkan pembelajaran)
 - 5) *Interaction* (Interaksi)
 - 6) *Organizational Issue* (Pengelolaan Masalah)
 - 7) *Networking* (Membangun Jaringan Ilmu Pengetahuan)
 - 8) *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Kesimpulan yang dapat ditarik dari argumen ini adalah bahwa media pendidikan sangat penting bagi proses belajar mengajar. Karena instruktur memperoleh manfaat yang sangat besar dari media pendidikan dalam hal mengajar dan belajar. Selain itu, dengan memberikan gambaran atau

representasi visual yang lebih jelas, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran.. Dan pemilihan media pembelajaran bisa menggunakan model SECTIONS dari Tony Bates dengan komponen didalamnya seperti siswa, mudah digunakan, biaya dan waktu, pemilihan berdasarkan pembelajaran, interaksi, pengelolaan masalah, membangun jaringan ilmu, keamanan dan privasi.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dikutip dari (Daryanto 2016) Karakteristik beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu :

1) Media Grafis

Penggunaan titik, garis, gambar, teks, atau simbol visual lainnya untuk menggambarkan, meringkas, dan mengikhtisarkan suatu konsep, informasi, atau peristiwa dikenal sebagai media grafis. Tujuan media grafis adalah untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima.

2) Media Audio

Menggunakan suara atau bunyi yang ditangkap dengan perekam suara dan kemudian diputar kembali kepada siswa melalui pemutar, media pembelajaran audio merupakan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau serangkaian pesan dalam materi pendidikan.

3) Media Berbasis Cetakan

Media cetak yang paling dikenal adalah buku teks, buku panduan, jurnal, terbitan berkala, dan lembaran kertas, menurut Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra (2018). Saat mendesain media cetak, ada enam

faktor yang perlu diperhatikan: format, organisasi, daya tarik, ukuran font, konsistensi, dan pemanfaatan ruang kosong.

Guru sering menggunakan sejumlah jenis media pembelajaran yang disebutkan di atas dalam proses belajar mengajar. Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih cepat, sederhana, dan efektif selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan berbagai media.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Rusydah, Evi Fatimatur, dan Ali Mudhofir (2017) menawarkan klasifikasi penggunaan media berdasarkan tingkatan, mulai dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Kategorisasi ini, yang kemudian disebut oleh Edgar Dale sebagai *cone of experience*, sering digunakan pada saat itu untuk memilih instrumen terbaik bagi proses pendidikan.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Menurut (Nufiar 2022) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Motivasi belajar siswa akan meningkat karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

- 2) Makna materi pembelajaran akan lebih jelas, yang akan memudahkan siswa dalam memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi dan mencakup lebih dari sekadar kata-kata lisan guru untuk mempertahankan minat siswa dan mencegah kelelahan guru. Hal ini sangat penting jika instruktur mengajar setiap pelajaran.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi dalam lebih banyak kegiatan pembelajaran dengan melakukan, bertindak, mendemonstrasikan, menonton, dan sebagainya selain mendengarkan penjelasan guru..

Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran menimbulkan hal-hal positif pada saat proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media

Menurut (Daryanto 2016) Karena daya tariknya yang luas dan tingkat perhatian yang tinggi, komik digunakan sebagai alat pengajaran. Komik juga memiliki manfaat karena memiliki komponen naratif dan visual yang kuat. Komik dengan konten edukatif juga terinspirasi oleh hubungan emosional yang diciptakan oleh ekspresi visual, yang membuat pembaca terus membaca hingga akhir..

- 1) Adapun kelebihan komik sebagai berikut:
 - a) Presentasi memiliki komponen naratif dan visual yang kuat,
 - b) Memiliki potensi untuk memperluas kosakata pembaca
 - c) Memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep abstrak,
 - d) Terdiri dari bagian-bagian rangkaian cerita yang menyampaikan pesan penting dengan cara yang jelas dan mudah dipahami.

- e) Pembaca mungkin menjadi terikat secara emosional dengan ekspresi visual, yang membuat mereka ingin membacanya sampai akhir..
- 2) Adapun kelemahan menurut (Pratama 2018) komik sebagai berikut:
- a) Perlunya kemampuan mengajar khusus saat menyampaikan media humor,
 - b) Proses pembuatan komik instruksional memakan waktu,
 - c) Karena komik sangat mudah dibaca, orang menjadi malas dan menolak karya sastra tanpa ilustrasi..

Para peneliti berpendapat bahwa komik dapat digunakan sebagai media dengan nilai edukasi yang tinggi berdasarkan berbagai manfaat dan kekurangan komik yang disebutkan di atas. Namun, materi pembelajaran komik tidak akan terlalu berguna di luar proses belajar mengajar. Agar komik menjadi media pembelajaran yang efektif, para pendidik harus mendorong potensi buku komik saat digabungkan dengan strategi pengajaran.

2. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian dan Hakikat Komik

(Nufiar 2022) Mengemukakan pendapat dari Webster Graphics dalam bahasa Yunani, *Graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis, sedangkan Menurut (Sumarni 2017) Simbol atau lambang komunikasi visual digunakan dalam media grafis untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, menyederhanakan ide, dan mengilustrasikan atau memberikan daya tarik estetis pada informasi yang, jika tidak ada alat bantu visual, cenderung diabaikan atau dilupakan. Penggunaan simbol yang mudah dipahami sangat penting untuk kelancaran dan efisiensi proses komunikasi

dengan siswa. Dengan menggunakan materi ini, siswa akan lebih puas selama proses pembelajaran, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti dan memengaruhi hasil pembelajaran.

Komik dulunya diasosiasikan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Istilah Belanda “Komiek” (komik) dan kata Yunani kuno “Komikos” (dari “Kosmos”; “bersenang-senang” atau “bercanda”) merupakan asal muasal genre ini. (Burhan Nurgiantoro 2018). Komik adalah karya seni yang menceritakan suatu kisah melalui susunan gambar diam. (Muhammad Yaumi 2016). Komik merupakan sejenis animasi yang menggunakan grafik untuk menceritakan suatu kisah dan menggambarkan karakter secara berurutan. (Nufiar 2022). Oleh karena itu, berdasarkan sekian banyak definisi yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa komik merupakan sekumpulan gambar yang dibingkai dengan urutan tertentu dan menyampaikan suatu karakter dalam alur cerita untuk merangsang imajinasi pembaca..

Komik memiliki beberapa karakteristik menurut (Nurlatifah 2015) tersendiri yaitu:

- 1) Karakter diperlukan saat membuat komik untuk ilustrasi. Karakter buku komik menggambarkan hal-hal yang akan dibahas.
- 2) Ekspresi wajah karakter saat kita memutuskan bagaimana karakter yang kita buat akan menyampaikan emosinya. Ambil contoh ekspresi terkejut, marah, sedih, jengkel, dan tersenyum.
- 3) Komponen utama setiap gambar atau komik kata adalah balon kata. Keduanya menggambarkan dialog karakter dengan cara saling menggambarkan.

- 4) Garis gerak yang dilukis akan tampak hidup dalam pikiran pembaca.
- 5) Latar belakang: Ini membantu pemirsa memahami konteks konten komik.
- 6) Panel, yang berfungsi sebagai urutan setiap gambar atau bagian konten dan mempertahankan alur narasi saat ini.

Karakteristik komik menurut (Nugraheni 2017) Secara khusus, sebuah kisah disajikan bersama dengan sejumlah gambar lucu. Buku komik sangat populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa karena buku-buku tersebut menceritakan kisah-kisah dasar yang mudah dipahami. Kartun-kartun ini lucu dan mencakup berbagai latar cerita bersambung. Menurut (Fahyuni and Fauji 2017) menyampaikan pemahaman konsep terkait komik yang, dalam pikiran anak, direpresentasikan melalui visual; dengan kata lain, komik adalah bahasa gambar. Pengetahuan yang diberikan kepada siswa dapat dipikirkan secara konkret. Pandangan mereka dapat dibaca dalam bentuk yang sebenarnya. Untuk siswa sekolah dasar berusia 7–12 tahun yang sering kali lebih tertarik pada buku dengan ilustrasi yang menarik dan hidup.

b. Jenis-Jenis Komik

Menurut (Saputri 2016) yang dikutip dari buku Marcel Bonnef membagi 5 jenis komik Indonesia sebagai berikut;

1) Komik Wayang

Komik wayang merupakan produk tradisi Hindu kuno yang disempurnakan dan ditingkatkan dengan ciri khas daerah, yang beberapa di antaranya diambil dari sastra Jawa kuno seperti Ramayana dan Mahabarata..

2) Komik Silat

Komik silat atau pencak merujuk pada metode bela diri, seperti kun tao dari Tiongkok atau karate dari Jepang. Cerita rakyat dan seni bela diri merupakan sumber inspirasi utama untuk kartun silat ini.

3) Komik Humor

Terlepas dari tampilannya, komik humor biasanya membuat pembacanya tertawa dan menyampaikan cerita yang lucu. Baik topiknya maupun kepribadian tokohnya, yang biasanya ditunjukkan dengan fisik yang lucu atau menghibur dan dengan menggunakan beberapa elemen anekdot.

4) Komik Roman Remaja

Istilah “romantic” dalam bahasa Indonesia selalu merujuk pada kisah cinta jika digunakan sendiri, sedangkan kata “remaja” menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk pembaca muda, meskipun alur ceritanya berkisar pada percintaan dan asrama..

5) Komik Didaktis

Komik yang memuat ajaran agama, ideologi, masalah karakter, dan konten lain yang memiliki nilai edukasi bagi pembacanya disebut komik didaktik. Selain memberikan hiburan, komik jenis ini juga dapat berfungsi sebagai alat pengajaran langsung maupun tidak langsung.

Tujuan dari pengembangan media komik ini adalah untuk menarik minat dan mendidik anak muda melalui perpaduan kartun didaktik, wayang, dan silat. Oleh karena itu, terciptanya media komik ini menawarkan metode alternatif bagi para pendidik untuk mengajarkan topik, ide, dan informasi kepada murid-muridnya. Selain itu, media ini akan mendorong siswa untuk bersemangat dalam belajar karena materi pembelajaran komik meliputi cerita, gambar, foto,

dan warna yang dapat digunakan untuk pengajaran dan hiburan siswa. Kota Malang memperoleh materi budaya lokal dengan alat pembelajaran komik ini.

c. Syarat-Syarat Komik

Jika komik hanya berisi gambar dan tidak ada komponen tambahan, seperti kata-kata, komik tersebut tidak dapat dianggap sebagai komik. Komik terdiri dari komponen-komponen desain. Bahan atau komponen yang membentuk keseluruhan desain komik dikenal sebagai elemen desain. Buku (M.S. Gumelar 2015) mencantumkan sejumlah komponen desain komik, seperti:

1) *Space*

Dalam komik, ini adalah ruang. Kertas, kanvas, dan media digital semuanya dapat dianggap sebagai bentuk ruang. Tokoh-tokoh komik dapat memanfaatkan ruang untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu.. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2cm; 13,5 x 20 cm; 14x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

2) *Imagee*

Elemen-elemen yang membentuk sebuah komik meliputi gambar, foto, karya seni, logo, simbol, dan ikon. Gambar buku komik dapat dibuat menggunakan 38 goresan tangan. Gambar komik merupakan komponen penting karena dapat menggambarkan skenario tertentu.

3) *Teks*

Dalam komik, ini mewakili suara. Percakapan antar-orang atau efek suara dari adegan dapat menghasilkan suara. Suara percakapan sering kali terekam dalam gelembung ucapan setiap karakter komik. Penempatan teks yang jelas diperlukan agar mudah dibaca dan tidak mengalahkan citra humor.

4) *Colour*

Buku komik menggunakan warna-warna ini. Warna-warna cerah berasal dari warna-warna utama merah, hijau, dan biru; warna cat transparan berasal dari warna-warna primer biru muda, merah muda, kuning, dan hitam; dan warna buram, terkadang dikenal sebagai warna buram, berasal dari lima warna primer putih, kuning, merah, biru, dan hitam..

5) *Voive, Sound,*

Karakter Suara, baik manusia, hewan, atau spesies lain, mengeluarkan suara saat berbicara atau mengucapkan kata-kata. Suara apa pun yang tidak dihasilkan oleh mulut baik dari gesekan, hewan, perangkat listrik, atau tanaman dianggap sebagai suara. Gadget elektronik termasuk komputer, radio, TV, dan telepon biasanya menghasilkan audio..

6) *Point dan Dot Point* (titik)

Tidak harus berbentuk bulat; bisa juga berbentuk persegi kecil, segitiga, elips, bintang, atau bentuk kecil lainnya sesuai pilihan Anda. Titik lebih kecil dan lebih bulat.

7) *Line*

Pada kenyataannya, garis terdiri dari beberapa titik atau titik yang saling tumpang tindih dan terhubung satu sama lain. Garis tidak harus lurus; garis lengkung disebut garis lengkung, sedangkan garis lurus disebut garis lurus..

8) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu y dan z atau panjang, lebar dan tinggi.

9) *Tone/Value* (Gradient, Lighting & Shading)

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. Gradiasi, lighting dan shading dapat pula dilakukan dengan arsir (render).

Dari uraian diatas pengembangan media komik ini memenuhi 9 elemen atau syarat-syarat seperti yang dikemukakan oleh (M.S Gumelar 2015) di bukunya, dengan demikian pengembangan media komik ini lebih maksimal dan lebih menarik minat siswa dalam belajar serta memotivasi semangat siswa dalam kegiatan belajar, tanpa mengurangi kejenuhan siswa dalam proses kegiatan belajar dalam kelas

d. Unsur-Unsur Komik

Komik pada awalnya digambarkan sebagai sebuah audiovisual yang terdiri dari narasi dengan kumpulan gambar dan teks. Namun, sebagai kreator komik, kita juga dapat menganalisis komik secara bebas. (Hidayah 2017) mengutip dari buku (Toni Masdiono 2014) Unsur-unsur komik menurut Masdiono, antara lain

- 1) Halaman Pertama Judul seri, judul narasi, penulis, ilustrator, pencoret, dan pewarna, rincian penerbit, tanggal penerbitan, dan pemegang hak cipta semuanya ditampilkan di halaman pertama.
- 2) Halaman Konten Panel tertutup dan terbuka, jumlah kata, narasi, efek suara, dan lorong/selokan semuanya disertakan di halaman konten.
- 3) Sampul Komik Sampul komik sering kali menampilkan nama penerbit, nama seri, judul komik, pembuatan komik, dan nomor volume.
- 4) Halaman pembuka, yang sering kali tidak memiliki panel atau bingkai, bisa berupa halaman awal, halaman pembuka, atau halaman lengkap. Halaman ini juga dapat menyertakan judul, penulis, artis, dan narasi..

- 5) Halaman dengan dua sebaran Seluruh halaman mungkin memiliki banyak panel. Untuk memikat pembaca, biasanya perlu menyajikan sesuatu yang menyampaikan rasa “wow” atau luar biasa.

3. Budaya Lokal atau Kearifan Lokal

Budaya lokal mengacu pada adat istiadat suatu masyarakat atau budaya tradisional suatu lokasi. Cara lain untuk memahami budaya lokal adalah sebagai cara suatu kelompok masyarakat berinteraksi dan bertindak di lingkungannya. Widagdho (2010:18), yang dikutip oleh Matondang et al. (2017), menyatakan bahwa karena “budaya” berasal dari kata majemuk budi-daya yang berarti daya pikiran, maka mereka membedakannya dari kebudayaan. (Kholidah, 2019) menegaskan bahwa budaya merupakan bagian integral dari keberadaan manusia secara umum.

Namun, kearifan lokal sendiri menegaskan bahwa kearifan lokal (local genius) meliputi dan bahkan setara dengan identitas budaya, yang dapat dipandang sebagai jati diri atau kepribadian budaya suatu negara, menurut Haryati Subadio. (Ida Bagus Brata 2018). Dalam suatu peradaban, kearifan lokal merupakan kegiatan yang unggul. Keunggulan ini tidak selalu bersifat praktis dan fisik; keunggulan ini sering kali mencakup aspek agama, kepercayaan, konvensi, budaya, dan kualitas bermanfaat lainnya untuk hal-hal seperti irigasi, pertanian, dan kesehatan. (Sufia, Sumarmi, and Amirudin 2016). Pengetahuan lokal berasal dari kepercayaan yang dianut secara luas yang dipandang bermanfaat dan menjadi dasar bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. (Purawinangun 2019). Budaya lokal dan kearifan lokal saling terkait erat.

Kearifan lokal berisi berbagai pendapat dan pedoman yang memberi masyarakat pengaruh lebih besar atas keputusan seperti perilaku rutin.

Budaya bersifat dinamis dan selalu berubah, meskipun sangat lambat, seperti karakter manusia yang sering mengalami perubahan. Budaya lokal dipengaruhi oleh pergeseran budaya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kutipan: <https://kumparan.com> Bangsa yang besar adalah bangsa yang menjaga warisan budayanya. Mengembangkan budaya lokal agar tetap lestari bahkan di era globalisasi lebih penting daripada membuatnya ketinggalan zaman. Berikut ini beberapa kiat untuk menjaga budaya lokal di era globalisasi:

- 1) Memperoleh pengetahuan tentang budaya lokal dengan memahami fakta-fakta tentangnya.
- 2) Mengambil bagian dalam acara-acara budaya asli dengan menunjukkan minat secara aktif, seperti menghadiri atau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.
- 3) Menggunakan media sosial untuk memperkenalkan benda-benda budaya ke dunia tradisional dengan mengunggah gambar atau video.
- 4) Di tengah era globalisasi, 4. Menjadikan budaya lokal sebagai identitas dan rasa bangga terhadapnya.
- 5) Menggunakan benda-benda seni untuk mengekspor dan mempromosikan budaya lokal di tempat lain.
- 6) Menyertakan dan mengkaji budaya lokal dalam kursus-kursus pendidikan yang berfokus pada topik-topik lokal.
- 7) Mengembangkan dan menghasilkan ide-ide segar untuk membawa budaya ke masyarakat.

Melalui cara melestarikan budaya lokal di atas, kita dapat memperkaya khazanah bangsa, mempertahankan keorisinilan suatu masyarakat, serta mempertahankan aset kebudayaan lokal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

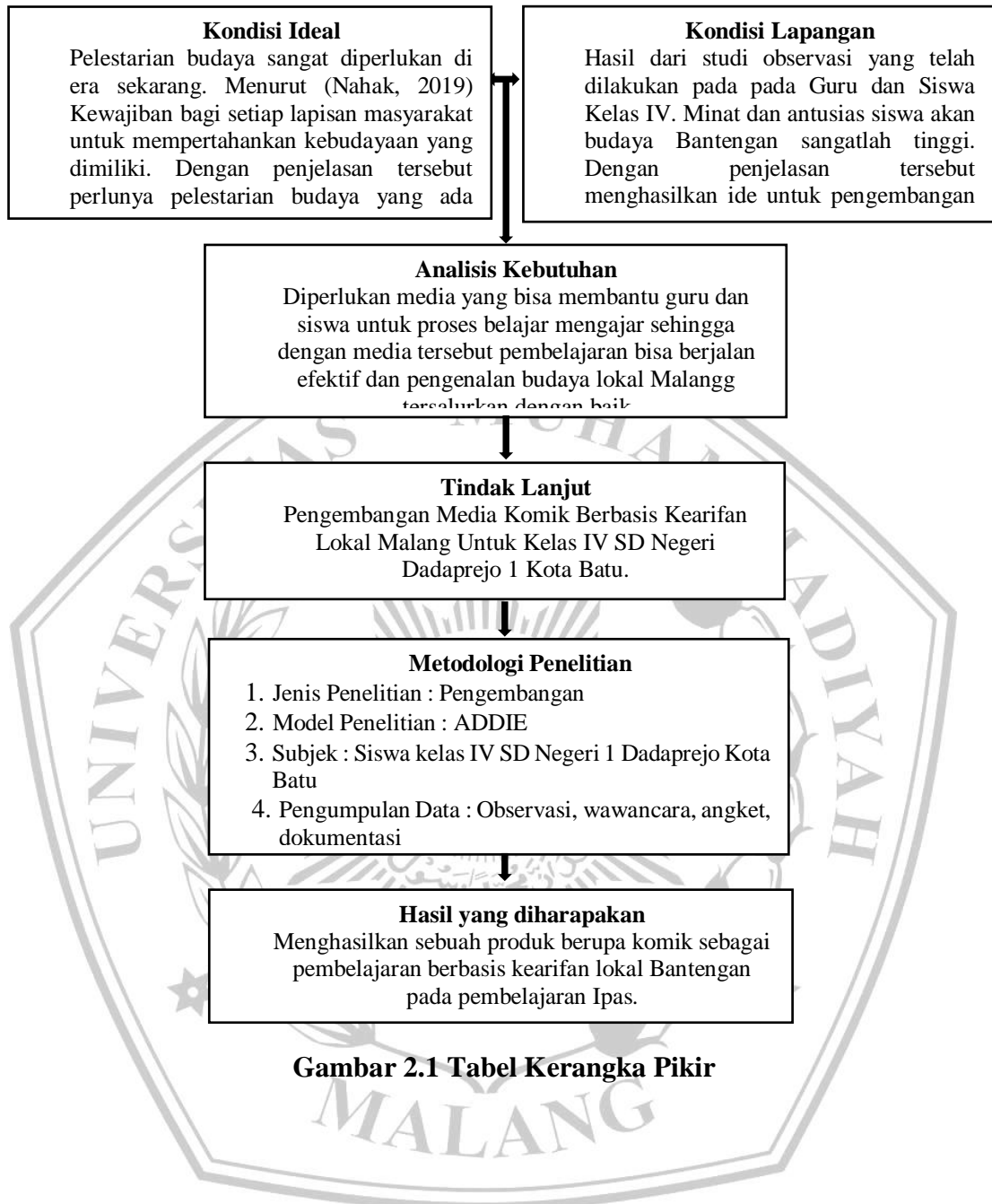
Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1.	(Ngazizah, Rahmawati, and Oktaviani 2022) Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu.	Produk dari penelitian ini adalah media komik pembelajaran berbasis kearifan lokal.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang terletak pada materinya. Penelitian sekarang mengangkat kearifan lokal Malang. sebagai materi sedangkan terdahulu hanya memuat penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa.	a) Menggunakan komik sebagai media pembelajaran b) Penelitian diperuntukkan SD/MI c) Mengangkat kearifan lokal

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan	Persamaan
2.	(Aini and Nuryatin 2019) "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat,	Hasil dari penelitian ini adalah pembuktian eksperimen hasil belajar siswa menggunakan buku komik sebagai media pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional	Materi terdahulu menggunakan Kurikulum 2013, sedangkan Materi saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka	a) Menggunakan komik sebagai media pembelajaran b) Memuat materi IPAS (Sains dan Sosial)

Adapun kelebihan penelitian ini yang membedakan dengan penelitian terdahulu yakni materi yang dimuat dalam penelitian ini tertuju pada kearifan lokal yang ada di Kota Malang. Dengan mengangkat materi tersebut diharapkan setelah penelitian dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yakni, komik berbasis kearifan lokal Batu yang bisa digunakan pada jenjang sekolah dasar sehingga kearifan lokal Batu tetap terjaga dan lestari.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Tabel Kerangka Pikir