

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Media**

Sebelum merancang sebuah media pembelajaran, guru perlu melakukan analisis kebutuhan guna mengidentifikasi serta memahami berbagai tantangan yang ditemui peserta didik dalam belajar. Analisis kebutuhan ini menjadi langkah awal yang penting dalam proses pengembangan media. (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa Pengembangan dapat diinterpretasikan sebagai suatu tahapan yang difokuskan bertujuan dalam upaya kompetensi secara teknis, teoritis, konseptual, dan moral, yang disesuaikan dengan sasaran dan kebutuhan yang ingin direalisasikan. Selaras dengan itu, (Ulfa et al., 2024) mengemukakan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang mencakup tahap perancangan, pelaksanaan, evaluasi, dan revisi terhadap suatu produk agar memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Media pembelajaran berperan sebagai Merupakan fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas isi materi serta meningkatkan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Nurhidayati et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Apriliyani, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang dibutuhkan oleh pendidik untuk menunjang penyampaian materi selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan upaya untuk memperbarui atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, dengan pengemasan yang lebih efisien dan efektif berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran memberikan

kontribusi dalam menyajikan materi pembelajaran atau informasi kepada peserta didik secara lebih terarah dan maksimal.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat perantara yang dapat diubah, disimak, diperhatikan, dan ditelaah, serta instrumennya berpotensi dimaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas program instruksional (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran merupakan sarana perangkat atau alat perantara pembelajaran yang membantu guru guna menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membuat siswa tertarik dan berminat terhadap materi pembelajaran yang disajikan (Wulandari et al., 2023). Mengacu pada pendapat-pendapat yang telah dijelaskan, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.

Media adalah sarana perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk didengar, dilihat, dibaca, serta dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan efektivitas program pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai alat bantu atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih efektif. (Andersen., 2004) menuturkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu komponen penting, media pembelajaran mampu

memberikan dukungan dalam jalannya proses belajar mengajar dan menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi penting untuk mendorong perubahan perilaku dan kecerdasan peserta didik, mendukung imajinasi peserta didik dalam pembelajaran aktif di kelas, serta membangkitkan semangat belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan peserta didik pada berbagai media yang tidak hanya melibatkan satu unsur, tetapi juga unsur-unsur lain yang dapat merangsang perkembangan imajinasinya. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut (Husein Batubara & Noor Ariani, 2019) adalah salah satu unsur elemen dalam pembelajaran yang sangat terkait dengan elemen – elemen pembelajaran lainnya, seperti metode, materi, tujuan, dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, maka media pembelajaran merujuk pada segala jenis alat dan materi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada siswa, dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut (Rezka *et al.*, 2022) ada beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu :

- 1) Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi sekaligus menunjang efektifitas pengajaran oleh pendidik.
- 2) Mengonkretkan dan mewujudkan ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dimengerti.

- 3) Membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak bersifat repetitif.
- 4) Mengoptimalkan peran semua indera dalam pembelajaran, sehingga kekurangan pada salah satu indera dapat diimbangi.

Mengacu pada pendapat di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat yang berfungsi untuk mendukung kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran.. Adapun manfaatnya meliputi:

- 1) Mendukung proses belajar siswa.
- 2) Mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Mendorong serta mewujudkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

#### **b. Karakteristik pemilihan media pembelajaran**

Penyesuaian media yang efektif untuk digunakan dalam aktivitas belajar mengajar sebenarnya tidaklah sulit. Seorang guru atau calon guru profesional seharusnya dapat memilih media yang sesuai untuk siswa Menurut (Cahyani et al., 2024), terdapat sejumlah aspek dalam menetapkan dan menentukan pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Rasional, yakni media yang digunakan harus bersifat logis serta mudah dipahami oleh pengguna serta selaras selaras dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran yang relevan.
- 2) Ekonomis, yang berarti media tidak memerlukan biaya

yang cukup tinggi dalam pengadaan maupun dalam pembuatannya.

- 3) Praktis dan efisien, mengandung arti bahwa media tersebut mudah dioperasikan, tidak rumit, serta fleksibel untuk dibawa kemana saja.

Sementara itu, menurut (Rezka et al. 2022), terdapat beberapa standar tertentu dan sejumlah kriteria dasar yang menjadi acuan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif, seperti kesesuaian sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi materi, dan karakter peserta didik atau pembelajaran, dasar teori yang digunakan, gaya belajar peserta didik, serta lingkungan dan fasilitas yang ada disekolah.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan rasionalitas, keilmiahan, efisiensi biaya, dan kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tujuan, materi pembelajaran dan fasilitas yang tersedia.

### **c. Jenis-jenis media pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bagaimana indera manusia meresponnya. Media pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam tiga bentuk, yakni media suara (audio), media gambar (visual), dan media gabungan suara dan gambar (audio-visual).

#### **1. Media Audio**

Menurut (Akbar et al., 2022), media audio adalah jenis media yang hanya dapat dinikmati melalui pendengaran, dengan unsur bunyi sebagai komponen utamanya. Media audio berfungsi

untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar, seperti radio atau rekaman suara.

## 2. Media visual

Media visual, menurut (Pradipta et al., 2022), adalah media yang menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan materi.

Media ini bisa memberikan gambaran yang bersifat nyata atau tidak langsung. Media visual dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni visual dua dimensi dan visual tiga dimensi. Media dua dimensi memiliki ciri hanya menampilkan panjang dan lebar, contohnya seperti gambar atau poster. Sedangkan media visual tiga dimensi memiliki panjang, lebar, dan kedalaman, yang menciptakan ruang, seperti patung.

## 3. Media audio visual

Media audio visual mengintegrasikan berbagai elemen visual dan audio dalam satu media. Menurut (Setiyawan, 2021), media audio-visual adalah perangkat yang mampu menampilkan visual sekaligus mengeluarkan suara. Contoh media audio visual yang umum dijumpai adalah video, film, atau televisi. (Setiyawan, 2021) juga membagi jenis media pembelajaran menjadi empat kategori: (1) media grafis, yang merupakan media dua dimensi dengan ukuran panjang dan lebar, (2) media tiga dimensi, yang berupa bentuk padat, model susun, model kerja, dan sebagainya, (3) media proyeksi, seperti slide film, dan (4) media pembelajaran berbasis lingkungan.

### **3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan Kurikulum Mandiri, yang dikenal sebagai Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga menghasilkan mata pelajaran baru yang disebut IPAS. Tujuan pendidikan IPAS adalah untuk menumbuhkan minat eksplorasi pada peserta didik, mendorong partisipasi aktif, mempertajam keterampilan inkuiri, membantu siswa memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar dengan lebih baik, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konsep-konsep dalam IPAS (Agustina et al., 2022).

Menurut Cahyani (2023), IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), suatu mata pelajaran yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang lingkungan sekitar, meliputi berbagai fenomena alam dan aspek sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, kedua disiplin ilmu ini dipelajari secara terpadu dalam suatu tema pembelajaran, meskipun proses penilaiannya dilakukan secara terpisah. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) umumnya dapat diajarkan bersama karena keduanya berfokus pada mata pelajaran yang sama, yaitu lingkungan. IPA menekankan fenomena alam dari perspektif ilmiah, sementara IPS lebih berkaitan dan membahas konteks sosial dalam masyarakat. Menurut Viqri dkk. (2024), pendidikan

IPA merupakan kegiatan yang dapat dibagi menjadi beberapa sesi individual. Pada tingkat sekolah dasar, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPA. Dengan cara berpikir yang sederhana, konkret, komprehensif, dan global, siswa dapat memahami dan mengelola lingkungannya, baik alam maupun sosial, secara terpadu dan utuh. Kombinasi mata pelajaran IPA dan IPS memungkinkan siswa untuk menghargai dan memahami lingkungannya secara utuh. Singkatnya, IPA merupakan mata pelajaran gabungan yang mempelajari tentang lingkungan alam dan sosial. Pendidikan IPA membantu siswa memahami dan mengelola lingkungannya dengan lebih baik serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

#### **4. Kearifan Lokal**

##### **a. Pengertian Kearifan Lokal**

Kearifan lokal atau local wisdom adalah kebijaksanaan yang berasal dari budaya masyarakat setempat, diwujudkan dalam bentuk tradisi maupun semboyan hidup yang telah diwariskan secara turun temurun. Nilai-nilai luhur ini lahir dari hasil cipta masyarakat yang tumbuh dari kepercayaan dan kebiasaan kolektif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, warisan budaya tersebut tidak bisa dilepaskan begitu saja, melainkan harus terus dihargai, dijaga, dan dilestarikan. Nilai budaya sendiri merupakan bentuk nyata dari kebudayaan yang tercermin dalam pola hidup manusia. Kearifan lokal mencerminkan praktik kehidupan masyarakat berdasarkan nilai-nilai budaya yang mereka yakini dan jalankan.

Kearifan lokal memiliki keterkaitan kuat dengan budaya yang dijaga oleh komunitas masyarakat, dan biasanya bersumber dari pengalaman hidup yang terhubung secara mendalam dengan lingkungan serta spiritualitas. Menurut (Wagiran, 2012), kearifan lokal merupakan hasil pengalaman panjang yang menjadi pedoman hidup masyarakat, bersifat terbuka, dinamis, dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah ragam nilai budaya yang hidup dan berkembang di tengah masyarakat sebagai warisan turun-temurun yang terus dijaga dan diperbarui sesuai perkembangan zaman.

#### **b. Ruang lingkup kearifan lokal**

Kearifan lokal mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat, mencerminkan nilai-nilai positif yang berkembang secara alami dalam komunitas lokal. Sifatnya yang luas membuat kearifan lokal tidak mudah dibatasi ruang dan waktu, sebab ia selalu mengikuti dinamika kehidupan manusia. Kearifan lokal tidak hanya terbatas pada warisan tradisi masa lampau, namun juga bisa berupa nilai-nilai baru yang lahir dari interaksi dengan lingkungan maupun budaya lain. Oleh karena itu, kearifan lokal lebih menekankan pada keberadaan di suatu wilayah daripada semata-mata warisan tradisional. Berdasarkan kemunculannya, kearifan lokal dibagi menjadi dua :

1. Kearifan lokal tradisional (klasik)
2. Kearifan lokal kontemporer (Modern)

Secara Filosofis, kearifan lokal terbagi atas dua bentuk, yaitu abstrak seperti gagasan, ide, nilai, dan pengetahuan kolektif masyarakat. Konkret seperti artefak budaya, alat tradisional, dan simbol-simbol yang mempresentasikan nilai – nilai tertentu. Kearifan lokal juga tercermin dalam perilaku manusia dalam berbagai bidang, seperti spiritualitas, pertanian, konstruksi, pendidikan, adat pernikahan dan kelahiran, kuliner, dan sebagainya. Sedangkan Ruang Lingkupnya meliputi :

1. Ritual dan tradisi masyarakat
2. Legenda dan cerita rakyat
3. Norma adat daerah
4. Pengetahuan dari tokoh adat atau sesepuh
5. Pola hidup sehari-hari masyarakat
6. Kitab suci yang dipercayai komunitas
7. Lingkungan alam sekitar
8. Alat dan bahan lokal untuk kebutuhan hidup

Aspek fisik budaya juga termasuk dalam lingkup ini, misalnya pakaian adat, kesenian, permainan tradisional, tempat bersejarah, hingga produk wisata. Budaya masyarakat Jawa, seperti prosesi kelahiran hingga kematian, juga merupakan bagian dari kearifan lokal yang bisa dijadikan sumber pembentukan karakter.

### **c. Kearifan lokal dalam dunia pendidikan**

Pendidikan yang mengintegrasikan kearifan lokal merupakan bentuk pendidikan yang dekat dengan konteks nyata kehidupan siswa. Karena Indonesia memiliki beragam suku, bahasa, dan tradisi, maka kearifan lokal

menjadi sumber pembelajaran yang kaya dan unik. Keberagaman ini semakin luas dengan adanya interaksi budaya luar seperti Arab, India, dan Tionghoa.

Kearifan lokal bisa digunakan sebagai sarana pelestarian identitas budaya daerah. Potensi daerah seperti kuliner, kerajinan, dan tarian tradisional dapat diangkat melalui program sekolah, yang sekaligus mendukung peningkatan ekonomi lokal melalui sektor pariwisata. Contoh dari pelestarian tersebut seperti : Tari dari kerajinan tradisional diajarkan lewat ekstrakurikuler, kuliner daerah dikenalkan lewat pelajaran tata boga, dan bahasa daerah diajarkan sebagai muatan lokal.

Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan pendidikan berbasis kearifan lokal. Guru yang memahami nilai-nilai lokal akan lebih mampu menciptakan suasana belajar yang menghargai keragaman budaya dan menanamkan karakter siswa. Metode pembelajaran dapat dikemas secara kreatif melalui dongeng, cerita bergambar, boneka, miniatur rumah adat, serta iringan musik tradisional. Pendidikan berbasis kearifan lokal membantu siswa memahami jati diri, membentuk sikap yang sesuai nilai budaya, dan memperkaya pengetahuan dari pengalaman masyarakat setempat.

#### **d. Kearifan lokal malang**

Kota dan kabupaten malang memiliki berbagai potensi budaya lokal yang menjadi identitas sekaligus warisan dari nenek moyang. Beberapa bentuk kearifan lokal di Malang antara lain :

1. Kuliner khas, seperti bakso malang dengan isian lengkap tahu pangsit goreng bakwan, Cwi mie khas malang yang disajikan dalam mangkuk kulit pangsit serta keripik malang yang bahan utamanya dari apel yang digoreng dan dikeringkan.
2. Seni tari, seperti tari topeng malangan yang dibuat dari kayu dan diukir menyerupai tokoh pewayangan.
3. Industri Modern, seperti karst malang yang merupakan kawasan batu kapur unik yang menyimpan kekayaan hayati dan fosil purba.
4. Kerajinan Tradisional, seperti Topeng malangan yang dibuat dari kayu dan diukir menyerupai tokoh – tokoh pewayangan.
5. Wisata bahari, seperti Pantai balekambang yang merupakan tempat ibadah dan pelaksanaan ritual adat seperti jalani dhipuja dan larung sesaji.
6. Taman Rekreasi dan cagar alam seperti taman selorejo yang merupakan waduk multifungsi yang digunakan untuk irigasi, pembangkit listrik dan tempat rekreasi.
7. Situs bersejarah seperti candi jago yang terletak di kecamatan tumpang kabupaten malang serta candi singosari yang merupakan peninggalan untuk mengenang raja kartanegara dari kerajaan singosari.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

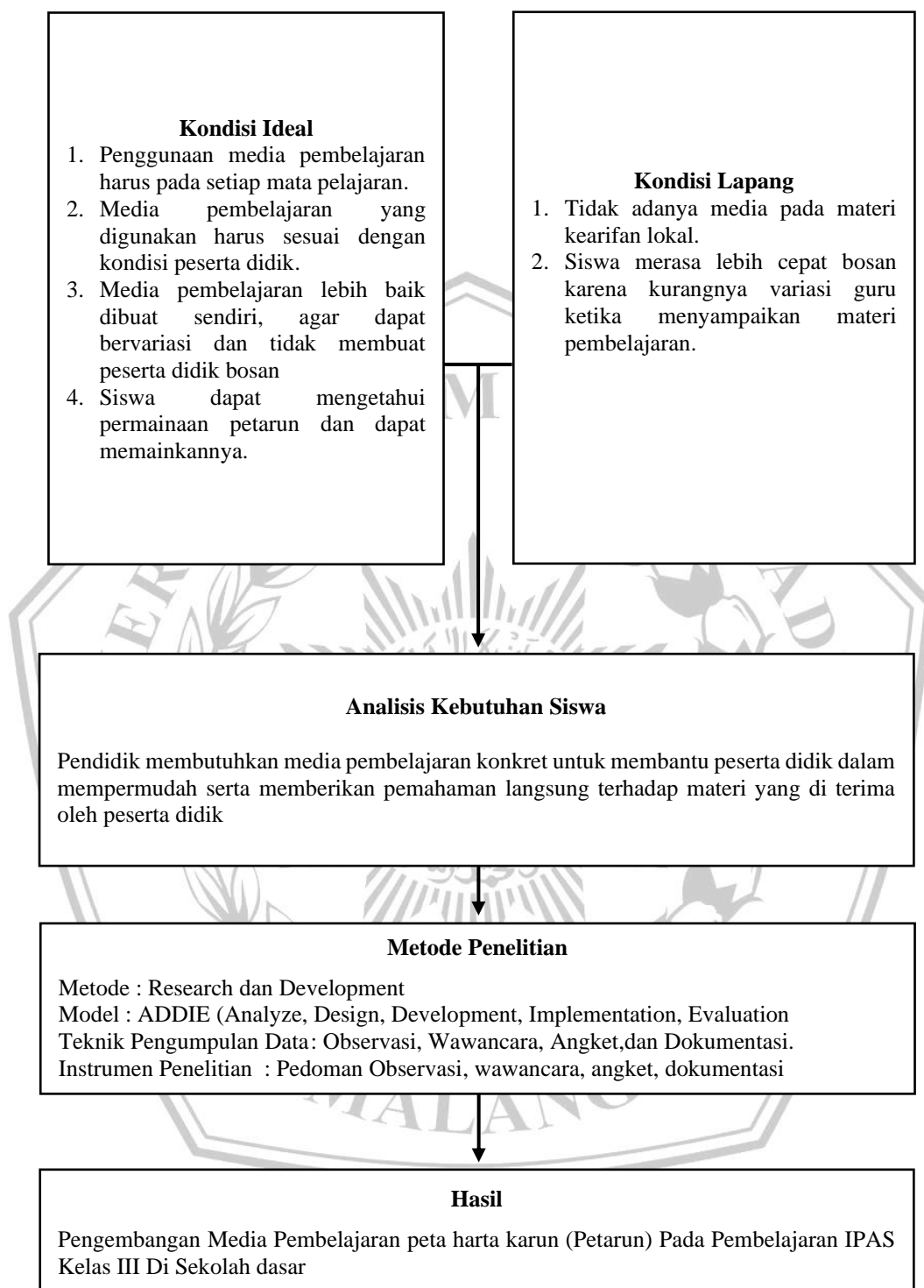
Pengembangan media Board Game ini relevan atau sama dengan beberapa peneliti terdahulu, terdapat komparasi antara persamaan dan

perbedaan pada penelitian terdahulu. Berikut sajian beberapa penelitian terdahulu yang relevan :

Tabel 2. 1 Kajian penelitian relevan

No	Nama Penulis dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	(Aisah Rizki Nur., 2024) Pengembangan Media board game pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV sekolah dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media pembelajaran ini mendapatkan hasil rata-rata 85,44% atau dapat disimpulkan dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi gaya disekitar kita.	a. Sama-sama menggunakan board game	a. Perbedaan yaitu isi materi dalam media board game . b. Lokasi penelitian terletak di SDN Mearjaya 11 Depok
2	(Suryani et al., 2024) Pengembangan Media Truth or dare board game berbasis food adventure dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.	Media board game dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tingkat validitas tinggi, memperoleh skor rata-rata 86% dan 90,9% dari ahli materi serta 86% dan 90,9% dari ahli media	a. Sama-sama menggunakan board game b. Sama menggunakan mdel pengembangan R&D	a. Perbedaannya terletak pada isi materi b. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan di SDN Jambangan I.
3	(Renggani et al., 2023) Pengembangan Media Board Game NARJI untuk pembelajaran IPAS kelas VI SD	Media Board Game NARJI dinyatakan valid dengan rata-rata skor 95% dari ahli materi, 87,05% dari ahli media, sangar praktis (guru: 98,00%) dan sangat praktis (respon siswa: 96,43%)	a. Sama- mengambil pelajaran IPAS	sama mata a. Kelas yang dipakai untuk adalah meneliti kelas 6 b. Terletak pada materi yang diteliti

### C. Kerangka Berfikir



**Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir**