

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar dan pembelajaran

Belajar adalah bentuk perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya untuk berperilaku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi, stimulus, dan respon. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menyerap pelajaran pasti berbeda saat menerima informasi karena setiap orang memiliki cara belajar atau gaya belajar yang berbeda (Supit, 2023). Pembelajaran adalah kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Pembelajaran memiliki hakikat sebagai upaya untuk membelajarkan siswa (Amri, 2023).

Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran dipusatkan untuk mengetahui cara membelajarkan siswa yang benar dan bukan pada apa yang dipelajari siswa. Isi pembelajaran yang harus dipelajari siswa lebih menekankan pada bagaimana cara agar tercapai tujuan tersebut. Dalam kaitan ini hal-hal yang tidak bisa dilupakan untuk mencapai tujuan adalah bagaimana cara mengorganisasikan pembelajaran, bagaimana menyampaikan isi pembelajaran dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar

dapat berfungsi secara optimal (Zalviardi, 2023). Berdasarkan uraian di atas untuk menimba ilmu harus belajar di sekolah. Dengan belajar, pengetahuan dan pengalaman meningkat dan kepribadian yang dibudidayakan juga berkembang, karena pembelajaran individu mengarah pada perubahan sikap.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media merupakan alat penyampai pesan yang memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa dan pesan yang dapat dikaitkan dengan masih adanya kesalahpahaman dalam komunikasi pokok bahasan antar siswa, karena siswa masih banyak menerima informasi melalui bahasa lisan. Hal ini dilakukan untuk merangsang model pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga tercapai tujuan yang diinginkan melalui kegiatan belajar mengajar. Media penting dalam pembelajaran sebagai alat, grafik, dan fotografi untuk mengumpulkan informasi verbal. Dalam pembelajaran, media tidak pernah lepas dari konsep belajar dan pembelajaran. Pembelajaran adalah istilah belajar dengan tambahan *pe* dan *an*, artinya pembelajaran mengacu pada penambahan pengetahuan, proses mengingat, dan proses memperoleh fakta atau keterampilan yang dapat dikuasai dan digunakan pada saat dibutuhkan. Pembelajaran juga merupakan proses asinkron mengenali atau abstrak, menafsirkan dan memahami makna pengalaman (Ardiana, 2023). Media adalah komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa. Berarti secara harfiah berarti perujuk atau perantara. Media adalah tempat pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada sasaran atau penerima pesan. Media

pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan bahan-bahan tersebut mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih lengkap (Dewi, 2022).

Oleh karena itu media pembelajaran ialah alat untuk menyalurkan informasi pembelajaran atau untuk mengirim pesan. Masalahnya, terlalu banyak ilmu yang diberikan kepada siswa secara lisan. Terutama dalam proses belajar mengajar di mana tidak ada media yang digunakan dan di mana siswa tidak siap untuk diajari secara kata-kata. Media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran karena media tersebut berperan penting dalam membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Peran media sangat penting untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan mengatasi kebosanan saat belajar. Maka peran media dalam pembelajaran adalah (Ariyani, 2023):

- 1) Alat untuk menjelaskan apa yang dipelajari saat guru membagikan materi. Dalam hal ini sarana yang digunakan guru untuk menjelaskan materi secara lisan berkaitan dengan mata pelajaran.
- 2) Alat tersebut menyajikan masalah yang dikaji siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Sumber belajar bagi siswa, yaitu lingkungan belajar yang memuat materi yang dapat dipelajari sendiri atau berkelompok.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran pengantar baik manusia ataupun materi yang dapat memberikan atau menyalurkan pengetahuan. Media sarana yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik. Media digunakan pendidik sebagai salah satu upaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga mempermudah dalam penyampaian materi dan tujuan pembelajaran.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

(McKown) dalam bukunya *Audio Visual Aids to Instruction*, mengemukakan bahwa media massa memiliki empat fungsi dalam pembelajaran, yang pertama mengubah fokus pendidikan formal yaitu adanya lingkungan belajar yang asalnya masih abstrak, mendorong pembelajaran yang konkrit yang mempelajari dari teori. Kedua, dalam prakteknya meningkatkan motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangat besar pengaruhnya bagi siswa, karena penggunaan media menjadi lebih menarik pada saat pembelajaran, dan siswa dapat lebih fokus dalam belajar. Ketiga, kejelasan agar informasi dan pengalaman yang diperoleh siswa tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, penggunaan media dalam proses belajar mengajar mutlak diperlukan. Terakhir, poin keempat adalah rangsangan, terutama rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi yang disajikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran kepada guru bahwa siswa memperhatikan materi yang disajikan (Naibaho, 2022).

Menurut ahli, keuntungan praktis penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut (Fadilah, 2023):

- 1) Media pembelajaran dapat memperelas penyajian pesan dan informasi sehingga mempercepat dan meningkatkan proses hasil pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kesempatan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Keunggulan media pembelajaran yang lainnya yaitu (Aldira, 2023):

- 1) Memperjelas cara penyampaian pesan agar tidak terlalu bertele-tele.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia.
- 3) Menciptakan minat belajar bagi siswa.
- 4) Memungkinkan interaksi siswa lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan.
- 5) Membiarkan siswa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 6) Dapat memberikan kesadaran yang sama kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu yang memiliki dampak efektivitas proses pembelajaran, yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar untuk siswa.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran atau disebut penggolongan media berdasarkan ciri-ciri tertentu terdapat beberapa jenis yaitu (Wulandari, 2023):

- 1) Penyajian media, yang terdiri dari:
 - a) Grafik, cetakan, dan gambar diam
 - b) Media proyeksi yang tenang
 - c) Media Audio
 - d) Media visual audio dan *silent*
 - e) Gambar langsung (*film*)

- f) Televisi
 - g) Multimedia
- 2) Objek media, adalah objek tiga dimensi yang mengandung informasi tidak dalam bentuk wujud kata, benda, cerita dan lainnya tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna dan fungsi.
- 3) Media interaktif dengan bantuan media ini, siswa tidak hanya memperhatikan presentasi atau topik, tetapi juga berinteraksi selama pembelajaran.

Media dapat juga dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu (Prananta, 2019):

- 1) Berdasarkan ciri fisiknya, mereka dibagi menjadi delapan kelompok, yaitu:
- a) Hal yang nyata
 - b) Presentasi lisan, seperti catatan di papan tulis
 - c) Presentasi grafis, seperti peta, grafik, dll
 - d) Gambar diam seperti potret atau foto
 - e) Gambar bergerak seperti video atau *film*
 - f) Rekaman suara
 - g) Simulasi
 - h) Instruksi diprogram.
- 2) Menurut persepsi indera materi pembelajaran dapat dikelompokkan menurut persepsi perseptual, yaitu:
- a) Media audio, yaitu media yang menggunakan indera pendengar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau materi. Misalnya: stasiun radio, rekaman, dll.

b) Media visual, yaitu media yang menggunakan penglihatan sebagai media untuk menyampaikan dokumen atau pesan. Media visual ini hadir dalam dua jenis, 2D dan 3D. Media dua arah adalah media yang hanya memiliki panjang dan lebar yang tidak terlihat. Contohnya termasuk peta, poster, dan lainnya. Sedangkan media dimensi adalah media yang tidak hanya terlihat tetapi juga nyata dan memiliki ruang. Contohnya globe, hewan, tumbuhan, dan banyak lagi.

c) Media audio visual adalah media yang memadukan antara penglihatan dan indera pendengar. Misalnya televisi, bioskop, dan lain-lain.

3) Media berdasarkan daya sebar yaitu:

Media berdasarkan daya pancarnya dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu media dengan daya disiarkan secara luas dan pada saat yang sama seperti televisi, media memiliki kemampuan untuk menyiarkan secara luas tetapi tidak bersamaan seperti *Platform Youtube*, media memiliki distribusi terbatas di ruang-ruang seperti *Power Point*, media dengan daya sebar mandiri atau media penyampaian pribadi seperti buku.

4) Tergantung penggunaannya:

Media berbasis pengguna dibagi menjadi media tradisional dan teknologi dan media komputer. Media tradisional adalah media yang metode penggunaannya masih terfokus pada guru sebagai sumber materi. Sedangkan media teknologi dan komputer adalah guru yang didukung oleh teknologi dan komputer untuk memudahkan pembelajaran guru.

Berdasarkan uraian di atas, jenis media sangat banyak. Peneliti tidak kesulitan untuk mencari media apa yang cocok untuk keberlangsungan pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

Ada banyak kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran sebagai berikut (Faujiah, 2022):

1) Kelebihan media audio

Keuntungan menggunakan media ini adalah mudah diperoleh. Data dalam media ini juga lebih mudah dipindahkan dan lebih efisien. Data tersebut juga dapat digunakan dengan alat perekam, sehingga pengguna dapat merekam dan memutar ulang suara yang diterima dan memutarnya kembali nanti, sambil mengembangkan imajinasinya seperti menulis, menggambar, dll.

2) Kelebihan media visual

- a) *Repeatable*, bisa direkam dan diputar jika kita merekamnya.
- b) Analisis yang lebih detail dan akurat sehingga pemirsa benar-benar memahami isi rumor dengan analisis yang lebih dalam dan dapat membuat orang berpikir lebih spesifik tentang isi artikel tersebut.
- c) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
- d) Media visual memungkinkan terciptanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
- e) Dapat menyampaikan konsep yang berharga.
- f) Dapat menciptakan hasrat dan hobi baru.
- g) Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- h) Ukuran gambar seringkali tidak sempurna dalam pengajaran dengan lingkup besar.

3) Kelebihan media audiovisual

Media audiovisual memiliki kelebihan bagi penggunanya. Karena media audiovisual ini memiliki dua unsur yaitu selain memiliki suara juga menampilkan animasi, dapat menampilkan ekspresi sehingga dapat ditarik kesimpulan yang akurat bagi penggunanya. Contohnya adalah media audiovisual, film atau video. Sehingga jika sebuah video dirilis, pendengar akan tahu bagaimana mengungkapkan kemarahan, kesedihan, dan bagaimana mengungkapkan kegembiraan. Kelebihan dari media audiovisual ini adalah materi pendidikan lebih akurat dalam merangkum maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh penggunanya. Dengan begitu, akan lebih mudah mencapai tujuan belajar yang optimal. Selain itu, guru akan lebih banyak melakukan diversifikasi agar siswa tidak mudah bosan karena mata-mata berkomunikasi melalui kata-kata sederhana dari guru. Misalnya, jika seorang guru bercerita dengan hanya menggunakan audio, kemungkinan besar dia akan sampai pada kesimpulan yang salah tentang apa yang didengarnya, tetapi jika dia menggunakan media audio visual maka siswa akan belajar lebih banyak tentang makna-makna yang disampaikan oleh media. Selain itu, guru tidak kekurangan energi dalam menjelaskan berkali-kali ketika siswa tidak mengerti apa yang mereka simpulkan. Apalagi jika siswa tersebut telah belajar selama berjam-jam dan siswa tersebut tidak lagi fokus pada apa yang dipelajarinya. Jika hal ini terjadi, pemilihan media audio visual mungkin tepat karena akan menghibur siswa. Jika kita rajin belajar dan guru menayangkan *video* motivasi, kita yang menonton *video* tersebut akan lebih semangat sehingga lebih memahami apa yang dikomunikasikan.

Jika ada kelebihan, tentu ada juga kekurangannya. Kekurangan media pembelajaran sebagai berikut (Faujiah, 2022):

1) Kekurangan media audio

Kelemahan yang melekat pada media ini adalah sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Misalnya jika kita sedang melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring atau online dan media pembelajarannya adalah media audio, pendengar akan kesulitan jika ada materi yang tidak dimengerti. Sulit untuk membantah karena media audio adalah komunikasi satu arah. Ada kerugiannya yang bisa diperbaiki melalui telepon. Media intensif audio dan bahasa lisan yang kurang dapat dipahami hanya dapat diapresiasi oleh pengguna dengan pendengaran yang baik. Media audio juga hanya dapat melayani pendengar atau penerima pesan, yang sudah dapat mencerminkan makna atau sifat bunyi. Seringkali, penggunaan media ini seperti dalam siaran radio, seringkali sinkron dan tidak terkendali atau sulit diterapkan.

2) Kekurangan media visual

- a) Ukuran gambar seringkali tidak sesuai untuk mengajar kelompok besar.
- b) Persyaratan harus memiliki asal dan keterampilan yang tersedia, serta kejelian guru ketika menggunakannya.
- c) Lebih lambat dan kurang sederhana.
- d) Tidak ada audio, media visual hanya berupa tulisan saja, tentu tidak terdengar sehingga materi penyajiannya kurang detail.
- e) Gambar terbatas, media ini hanya dapat menyajikan gambar berupa gambar yang mewakili isi informasi.

3) Kekurangan media audiovisual

Kita tahu bahwa jika ada keuntungan, pasti ada kerugian. Kerugian dari media audio-visual ini adalah menggunakan suara yang menyertai bahasa dan ekspresi. Jadi mungkin itu hanya dapat dipahami oleh seseorang yang berkualifikasi baik dalam memahami apa yang telah mereka lihat dan dengar. Ditegaskan kembali bahwa media audiovisual ini tidak hanya melibatkan pendengaran tetapi juga penglihatan, sehingga siswa harus mampu mendeskripsikan apa yang mereka lihat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui media audio visual. Oleh karena itu, penyampaian materi melalui media audiovisual dapat menimbulkan keberatan dari pihak yang mendengar materi tersebut. Mungkin hal ini dapat menyebabkan ketidakakuratan kesimpulan dari subjek yang disajikan. Menggunakan materi pembelajaran *online* dan dunia nyata tentu memiliki pro dan kontra.

e. Pemilihan media pembelajaran

Ada banyak sekali jenis media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menggunakan media pembelajaran *magic book* sebagai penunjang materi yang dibutuhkan siswa agar lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini wajar karena mengingat generasi memiliki kualitas unik yang terkait dengan zaman saat ini yang cenderung kurangnya literasi membaca dan menulis. Beberapa pertimbangan untuk memilih media pembelajaran (Ningtiyas, 2021):

- 1) Sesuaikan sarana komunikasi dengan bahan ajar. Oleh karena itu pendidik harus mampu melibatkan media dan materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
- 2) Faktor biaya harus diperhatikan, media tidak boleh terlalu mahal.

- 3) Media pembelajaran sudah tersedia di daerah. Tujuan dari pernyataan ini adalah untuk mempermudah menemukan lingkungan belajar yang akan digunakan.
- 4) Kemudahan penggunaan lingkungan belajar, ketika semuanya sudah siap, hal terakhir adalah memilih lingkungan belajar yang mudah dipahami untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Magic Book*

a. Pengertian media pembelajaran *magic book*

Media pembelajaran *magic book* terdiri dari dua kata yaitu *magic* yang artinya sihir atau ajaib sedangkan *book* memiliki arti buku. Jadi bisa disimpulkan *magic book* yaitu buku ajaib. Buku ajaib kurang lebih sama dengan media visual atau gambar pada umumnya. Bedanya yaitu media gambar konvensional memiliki unsur sulap yang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi (Zalviardi, 2023). Pada awalnya media *magic book* ini hanya termuat gambar yang tidak memiliki warna atau hanya hitam putih, namun seiring berjalannya waktu *magic book* ini dibuat berwarna.

Dengan dibuat menjadi gambar yang berwarna diharapkan *magic book* ini dapat menarik minat belajar siswa di kelas. *Magic book* menggunakan bahan *art papper* 230 gsm ukuran A5, dan hiasan-hiasan lainnya. Sehingga *magic book* ini membuat isi dari setiap halamannya menarik dikarenakan bahannya dapat berbagai macam. Dengan adanya media *magic book* ini juga dapat merangsang motorik kasar dan halus siswa, melatih kesabaran dan ketelitian anak pada saat menggunakan media (Dewi, 2020). Berdasarkan uraian di atas, *magic book* yang dikembangkan oleh

peneliti sangat relevan untuk peserta didik sekolah dasar karena untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis bagi mereka.

b. Manfaat dan tujuan media *magic book*

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran tersebut, pemanfaatan lingkungan belajar dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya. Literasi media merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian bahan ajar kepada siswa. Komponen lain yang terkait lingkungan belajar, yang tidak kalah pentingnya adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini berhubungan dengan penggunaan dan pemilihan metode pembelajaran konsekuensi tertentu dari penggunaan jenis lingkungan belajar ini. Oleh karena itu, peran media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat media *magic book* dalam pembelajaran yaitu (Zalviardi, 2023):

- 1) Membantu dalam pembelajaran antara guru dan siswa. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara efektif hanya verbal tetapi membutuhkan bantuan lainnya untuk menyampaikan pesan atau konsep materi kepada siswa. Pendidik membantu menyampaikan materi, sementara peserta didik lebih mudah memahami konsep materi yang disajikan. Jadi transfer ilmu dan nilai bisa dimaksimalkan.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, rasa ingin tahu dan semangat siswa, serta saling komunikasi, meningkatkan semangat peserta didik, dan bahan pembelajaran dapat diinteraksi. Dapat membantu menyampaikan materi yang lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep dalam bahan ajar adalah abstrak, rumit, tidak bisa disampaikan hanya secara

lisan. Oleh karena itu, media pendidikan dapat disesuaikan dengan sifat material sehingga batas tersebut dapat diselesaikan. Misalnya, media *magic book* yang peneliti buat. Peneliti menggunakan media buku ajaib dengan gambar yang menarik agar siswa mau untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Lingkungan belajar dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar memberikan kesempatan dan pilihan yang tepat kepada siswa dengan gaya belajar mereka sendiri, tetapi juga dengan orang-orang yang cenderung gaya belajar visual, auditor, kinestetik. Dengan bantuan media *magic book*, pembelajaran menjadi semakin fleksibel dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton membuat siswa putus asa dan cepat bosan, sehingga diperlukan lingkungan belajar yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa. Belajar menjadi lebih jelas, lebih menarik, lebih fleksibel dan lebih banyak lagi interaktif (Dewi, 2020).

Selain manfaat yang dijelaskan di atas, media penelitian *magic book* ini juga memiliki nilai dan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menjadikan konsep abstrak menjadi konkret. Konsep-konsepnya adalah penjelasan yang masih abstrak dan sulit dipahami siswa dapat dibuat konkret atau disederhanakan dengan bantuan media belajar. Misalnya untuk menjelaskan bagaimana tulisan huruf tegak bersambung dan huruf kapital dengan diberikan contoh buku panduan yang bergambar agar menarik dan mudah dipahami siswa.
- 2) Mengetahui caranya menulis huruf tegak bersambung dan kapital dengan benar dan tepat.

3) Melatih kreatifitas siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya.

c. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *magic book*

Adapun kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *magic book*:

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran
- 2) Mampu menarik perhatian peserta didik
- 3) Mudah dibuat karena menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan
- 4) Melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran *magic book* ini yaitu:

- 1) Membutuhkan kreativitas guru yang lebih.
- 2) Tidak bisa digunakan pada materi materi banyak.

4. Kearifan Lokal Kabupaten Pasuruan

a. Pengertian kearifan lokal

Nilai-nilai kearifan lokal mengandung fungsi dan peran yang luas dalam tatanan kehidupan bangsa Indonesia. Seluruh daerah di Indonesia memiliki ciri khas kebudayaannya masing-masing termasuk nilai-nilai kearifan lokal di dalamnya. Kebudayaan atau nilai-nilai kearifan lokal ini merupakan aset bangsa yang perlu untuk dijaga dan dilestarikan eksistensinya karena berperan luas dalam kehidupan sehari-hari masyarakat penganutnya. Begitu besar peranan yang terkandung di dalam kearifan lokal, sehingga dapat dikatakan kearifan lokal adalah modal kehidupan. Dengan adanya kearifan lokal maka akan meningkatkan pengetahuan manusia terhadap nilai-nilai kearifan lokal (Mimin, 2023). Berdasarkan uraian di atas, masyarakat Indonesia kaya akan nilai-nilai kearifan lokal dan terkenal dengan ideologi pancasila beridentitas nasional, namun rupanya nilai-nilai ini belum

sepenuhnya diminati serta dimiliki setiap warga negara khususnya anak sekolah dasar. Peneliti menggunakan media pembelajaran *magic book* dengan mengisi kearifan lokal Kabupaten Pasuruan di dalamnya baik itu dalam pariwisata, kesenian khas, makanan khas, dan kerajinan tangan khas.

b. Kearifan lokal pariwisata Kabupaten Pasuruan

Pariwisata, wisata dan padanan kata lainnya mempunyai kesamaan yaitu melakukan perjalanan ke suatu tempat yang banyak terdapat fasilitas dan pelayanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha atau pemerintah. Pariwisata adalah industri yang dapat menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dengan menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan dan taraf hidup, serta merangsang sektor lainnya (Oktaviani, 2023).

Jenis-jenis wisata yang potensial di Kabupaten Pasuruan antara lain (Oktaviani, 2023):

- 1) Wisata budaya, adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengamati dari satu tempat ke tempat lain untuk mengamati keadaan masyarakat terkini, adat-istiadat dimana terdapat adat dan kebiasaan, budaya, kesenian dan segala bentuk kehidupan yang ada. Contohnya: Suku Tengger Bromo.
- 2) Wisata bahari (laut) adalah jenis relaksasi yang berhubungan dengan kegiatan bahari seperti berperahu, memancing, menyelam untuk menikmati pemandangan bawah laut yang indah. Contohnya: Pantai Karang Hitam Lekok.
- 3) Wisata pelestarian alam adalah wisata mengunjungi kawasan yang ditetapkan sebagai taman konservasi, cagar alam, pegunungan, hutan, dan

kawasan lain yang dilindungi undang-undang. Contohnya: Kebun Raya Purwodadi.

- 4) Wisata konvensi adalah wisata politik yang dibangun fasilitas untuk pertemuan, diskusi, konferensi dan pertemuan internasional dan nasional lainnya. Contohnya: Chandra Wilwatikta Pandaan.
- 5) Wisata pertanian adalah jenis wisata yang bertempat di perkebunan, ladang dan pertanian, dimana wisatawan dapat melakukan wisata untuk tujuan penelitian atau sekedar jalan-jalan menikmati kesejukan tanaman. Contohnya: Kebun Jeruk Nongkojajar.
- 6) Wisata ziarah adalah kegiatan wisata yang berkaitan dengan adat istiadat, tradisi, agama, kepercayaan dan sejarah suatu kelompok atau masyarakat. Wisatawan ziarah biasanya mengunjungi makam atau tempat suci dengan tujuan memohon berkah, keimanan, kekuatan batin dan keberkahan. Contohnya: Makam Mbah KH. Abdul Hamid Pasuruan.

c. Kearifan lokal kesenian khas Kabupaten Pasuruan

Seni adalah perwujudan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia, lahir melalui sarana komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), indera penglihatan (seni lukis), ditangkap atau lahir oleh gerak (seni tari, drama). Seni adalah bentuk yang dirasakan, dimana seni dilihat, dan didengar, seperti seni tari, musik, dan seni lainnya. Seni audiovisual adalah bidang seni yang menggunakan suara (vokal atau alat musik) sebagai media ekspresi, baik dengan instrumen tunggal (biola, piano, dll) atau dengan beberapa instrumen seperti *band* dan orkestra irama (Lestari, 2023).

Contoh dari kesenian khas yang ada di Kabupaten Pasuruan sebagai berikut:

- 1) Kesenian hadrah al-banjari, termasuk seni musik dengan vokal dan instrumen rebana.
- 2) Kesenian pencak silat kunthu, termasuk seni yang ditangkap dan lahir dengan gerakan.
- 3) Kesenian batik daun sirih, termasuk seni lukis dengan membuat batik daun sirih biasa dipakai untuk pakaian maupun pajangan.

d. Kearifan lokal makanan khas Kabupaten Pasuruan

Setiap orang membutuhkan makanan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Alhasil, pilihan makanan untuk dimakan memiliki pengaruh yang sangat besar, namun variasi makanan yang tersedia dari berbagai merek meningkatkan keinginan konsumen untuk mencoba produk makanan yang berbeda. Aktivitas manusia dalam mengonsumsi makanan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan tersebut membentuk perilaku konsumsi. Masakan tradisional adalah masakan yang asli atau khas dari daerah tertentu di Indonesia, yang bahan-bahannya bersumber secara alami dari daerah sekitar dan pengolahannya dikontrol secara ketat oleh masyarakat daerah tersebut. Salah satu kebiasaan makan orang dahulu adalah makan makanan tradisional (Walmi, 2023).

Contoh makanan khas di daerah Kabupaten Pasuruan sebagai berikut:

- 1) Klepon cetot, terbuat dari tepung beras ketan yang biasanya berwarna hijau dengan menggunakan daun pandan atau suji. Adonan klepon dibentuk menjadi bola-bola kecil dan diisi dengan gula merah lalu direbus dengan air. Klepon yang sudah matang kemudian dibaluri dengan parutan kelapa.
- 2) Bipang jangkar, bahan utama yang dibutuhkan untuk membuat bipang adalah beras dan gula. Pembuatan bipang biasanya dilakukan di pabrik

dengan alat khusus, dimana beras dimasak (dipanggang) menggunakan kompor gas bertekanan tinggi. Selama proses peledakan, bahan beras berubah menjadi biji *popcorn*. Biji ini dicampur dengan karamel manis. Sebelum mengeras, adonan dioleskan di atas meja untuk dipadatkan lalu dipotong sesuai selera.

- 3) Kupang Keraton, Bahan baku utama yang digunakan adalah kerang putih (*potamocorbula fasciata*), yaitu sejenis hewan lunak laut dengan cangkang kecil seukuran biji jagung. Kupang yang sudah dikupas dan dimasak, ditambahkan lontong dan lentho, kemudian sambal petis dan sedikit perasan jeruk nipis. Untuk penyajiannya sering dipadukan dengan sate kerang dan minuman kelapa muda.

e. Kearifan lokal kerajinan tangan Kabupaten Pasuruan

Kerajinan adalah usaha yang dilakukan terus menerus dengan ketekunan yang tinggi, kecerdikan, ketekunan, dan penuh dedikasi. Kerajinan tangan merupakan salah satu cabang seni yang dikenal dengan cara produksi manual dan proses produksi yang panjang. Kerajinan juga biasa disebut sebagai seni kriya atau “Kr” yang berarti mengerjakan. Dari sini muncul bahasa tenaga kerja, kerajinan dan tenaga kerja. Dalam (Undang-Undang Republik Indonesia No.9 Tahun 1995) kerajinan juga sering dikaitkan dengan pengolahan bahan mentah menjadi barang atau karya yang bernilai pasar tinggi, fungsionalitas dan estetika (Tanjung, 2023).

Contoh kerajinan tangan yang ada di Kabupaten Pasuruan sebagai berikut:

- 1) Besek bambu, wadah makanan anyaman bambu. Besek khususnya kebiasaan dari zaman dahulu hingga sekarang. Di zaman modern

ini, keranjang bambu masih menjadi alat pengantar makanan, bahkan saat lebaran sekalipun.

- 2) Bordir Bangil, Bangil kota bordir ini biasanya disingkat menjadi (Bangkudir). Menghasilkan kreasi kelengkapan pakaian untuk beribadah bagi umat muslim seperti mukena, songkok kemudian merambah hingga aneka produk garmen. Mulai dari aneka busana wanita dan pria, aksesoris, *handycraft* hingga sepatu berhiaskan bordir warna-warni.

5. Keterampilan Menulis

a. Pengertian keterampilan menulis

Menulis merupakan salah satu bentuk ekspresi kompetensi berbahasa yang baru dikuasai pembelajar bahasa setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis lebih sulit dikuasai bahkan untuk penutur asli bahasa yang bersangkutan. Memang, kemampuan menulis memerlukan penguasaan berbagai unsur linguistik dan non-linguistik yang akan menjadi isi esai. Unsur bahasa dan unsur isi harus terjalin untuk menciptakan karangan yang padu. Kemampuan adalah kecakapan seseorang untuk melakukan suatu tugas yang dikuasai melalui latihan atau praktik. Salah satu aspek keterampilan yang dapat dipelajari setelah menguasai keterampilan lainnya adalah koordinasi motorik halus dan persepsi visual, keterampilan yang dapat dipelajari setelah menguasai aspek kemampuan lainnya. Kegiatan menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, pemikiran atau pemikiran suatu tulisan dalam bentuk lambang-lambang tertulis. Menulis memiliki dua arti yaitu menulis dapat mengubah bunyi yang dihasilkan diubah oleh alat bicara manusia menjadi tanda-tanda yang terlihat oleh mata. Menulis juga penting untuk mengungkapkan pikiran atau pendapat secara tertulis (Hidayati, 2020).

b. Tujuan keterampilan menulis

Menulis memiliki beberapa tujuan yaitu (Hidayati, 2020):

- 1) untuk menceritakan sesuatu,
- 2) untuk memberikan informasi,
- 3) untuk menjelaskan sesuatu kepada pembaca,
- 4) untuk memecahkan masalah,
- 5) untuk mengajak para pembaca.

6. Pembelajaran kurikulum merdeka

a. Pengertian pembelajaran kurikulum merdeka

Pengembangan kurikulum di Indonesia mengalami kemajuan yang sekarang yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini merupakan pengembangan dan implementasi dari kurikulum darurat yang dimulai sebagai tanggapan atas konsekuensi dari pandemi *covid-19*. Prinsip kurikulum baru ini adalah pembelajaran yang memusatkan perhatian sepenuhnya pada siswa dengan mencetuskan istilah-istilah merdeka belajar. Istilah tersebut diartikan sebagai metode yang memungkinkan pembelajar dapat memilih pelajaran yang menarik. Sekolah memiliki hak dan kewajiban untuk itu menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing individu. Pemilihan kurikulum diharapkan dapat mempercepat penyelesaian reformasi kurikulum secara bertahap untuk sampai nasional (Cholilah, 2023). Dapat dikatakan bahwa prinsip memilih kurikulum sekolah adalah mengubah upaya manajemen. Inti dari kurikulum merdeka adalah pembelajaran berbasis alam dan waktu dimana setiap siswa memiliki bakat dan minat masing-masing. Tujuan pembelajaran adalah untuk secara efektif mengurangi keterlambatan belajar selama pandemi *covid-19*. Meski

kurikulum 2013 masih tersedia, sekolah akan tetap menerimanya mempersiapkan pelaksanaan kurikulum merdeka. Jadi setiap unit pelatihan pendidik tahu bagaimana memutuskan waktu yang tepat untuk mulai menerapkan kurikulum baru terlepas dari kesiapan pendidik. Gagasan tentang sifat belajar merdeka adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa merasa terbebani oleh nilai tertentu (Suryaman, 2020).

Tujuan kurikulum merdeka adalah menciptakan suasana bahagia bagi guru, siswa, dan orang tua. Merdeka belajar sebagai bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi penilaian sudah mulai dilupakan. Kebebasan belajar dapat dipahami sebagai kebebasan berpikir, bekerja, dan menghargai atau bereaksi terhadap perubahan yang terjadi (dengan hak untuk menyesuaikan diri). Di tahun-tahun mendatang, sistem pembelajaran juga akan mengalami perubahan, dari perubahan awal yang bernuansa di dalam kelas hingga perubahan di luar kelas (Rosmana, 2023). Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa kurikulum merdeka akan mampu mencegah krisis pembelajaran, menutup kesenjangan pembelajaran, dan menyelaraskan proses belajar mengajar di Indonesia. Program ini juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali minat dan bakatnya masing-masing untuk memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga pemerintah merancang tiga jenis kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kokurikuler dengan program yang fleksibel dan esensial.

b. Karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka

Karakteristik kurikulum merdeka menggunakan pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan lunak. Dengan menggunakan keterampilan dan karakter sesuai profil pelajar pancasila (Almarisi, 2023).

- 1) Berfokus pada hal-hal penting untuk menjadwalkan waktu yang cukup, untuk pembelajaran mendalam tentang keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.
- 2) Fleksibilitas pembelajaran yang berbeda bagi guru sesuai dengan kemampuan siswa dan membuat perubahan pada konteks dan konten lokal, jadi dalam pembelajaran lebih banyak melakukan diskusi.
- 3) Berpusat pada siswa yakni pembelajaran saat ini yang memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran, sedangkan posisi guru sebagai pemberi bantuan agar pembelajaran dapat disesuaikan yang diharapkan.
- 4) *Direct experience* siswa yakni melalui pengalaman langsung, siswa menghadapi secara langsung yang terjadi agar siswa dapat memahami banyak hal abstrak berkaitan dengan pembelajaran.
- 5) Sesuai dengan minat siswa yakni siswa sudah diperbolehkan memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan potensi diri sesuai dengan keinginannya, menggunakan prinsip belajar teknik bermain, sehingga pembelajaran lebih terasa menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka menekankan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, pembelajaran kurikulum merdeka mempelajari mata pelajaran yang jelas karena pada pembelajaran kurikulum merdeka ini menekankan siswa untuk bisa dalam satu materi tersebut.

7. Huruf Tegak Bersambung

a. Pengertian huruf tegak bersambung

Tulisan tegak bersambung adalah kegiatan membuat huruf yang disambung tanpa mengangkat pensil. Kelebihan huruf tegak bersambung adalah otak kita akan berkembang dengan baik, melatih otak kita untuk lebih kreatif, belajar menulis lebih cepat, menulis lebih indah dan rapi, dan mengasah daya seni. Perkembangan huruf tegak bersambung mengalami perubahan bentuk, namun seiring berjalannya waktu, huruf tegak bersambung menjadi lebih sederhana. Selain itu, menulis huruf tegak bersambung memiliki kelebihan lain yaitu merangsang perkembangan motorik anak, mempercepat penulisan dan membuat tulisan menjadi lebih rapi dan jelas. Terdapat beberapa alasan mengapa siswa harus dapat menulis huruf tegak bersambung adalah (Natalita, 2019):

- 1) Dengan menulis tegak bersambung membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa untuk memahami kata-kata sebagai satu kesatuan,
- 2) Menulis tegak bersambung dengan huruf miring, bukan huruf tegak memungkinkan siswa untuk menulis terbalik,
- 3) Membutuhkan waktu lebih cepat karena gerakannya tidak ada yang berhenti.

b. Tujuan huruf tegak bersambung

Adapun tujuan huruf tegak bersambung bahwa penilaian huruf tegak bersambung dapat dilakukan secara komprehensif dan per aspek. Evaluasi komprehensif artinya penilaian dilakukan murni atas dasar kesan *reviewer*. Sedangkan penilaian aspek dilakukan dengan menilai aspek tulisan tangan, seperti bentuk huruf, ukuran huruf, ketebalan tulisan, dan ketajaman tulisan. Dengan

pendekatan yang tepat, keterampilan dan pengetahuan yang diberikan guru benar-benar menjadi milik siswa (Hasanah, 2023).

8. Huruf Kapital

a. Pengertian Huruf kapital

Huruf dengan ukuran dan bentuk khusus (lebih besar dari huruf biasa), yang biasanya digunakan sebagai huruf pertama kata pertama kalimat, huruf pertama nama diri, dsb. Huruf kapital huruf yang ukuran dan bentuknya lebih besar dari huruf biasa. Memperbaiki kesalahan kapital mungkin tidak terlalu sulit. Siswa hanya kurang memerhatikannya. Kecenderungan menganggap enteng sesuatu sudah menjadi kebiasaan. Jika selalu diabaikan, maka dapat mempengaruhi kondisi siswa untuk menulis. Huruf kapital sering disebut sebagai huruf besar. Huruf kapital bukan berarti huruf yang ditulis dengan ukuran besar, melainkan huruf kapital yang memiliki arti atau makna dalam tulisan dengan ukuran dan bentuk tertentu yang digunakan sebagai unsur pertama (Linggawaty, 2023).

b. Tujuan huruf kapital

Untuk mengetahui salah satu aturan ejaan yang paling mendasar, sehingga terkadang penulis mengabaikan penggunaan huruf kapital, saat menulis paragraf, penggunaan huruf besar perlu dikuasai oleh siswa saat menggunakan setiap kata. Penerapan huruf kapital memiliki aturan yang harus diikuti siswa mengenai keteraturan bentuk dalam bahasa tulis. Kesalahan umum yang dilakukan siswa saat menulis paragraf adalah penggunaan huruf kapital yang salah. Penggunaan huruf kapital mempunyai efek menonjolkan arti dari setiap kata guna memudahkan pembaca untuk memahami artikel sesuai dengan maksud penulis (Utami, 2023).

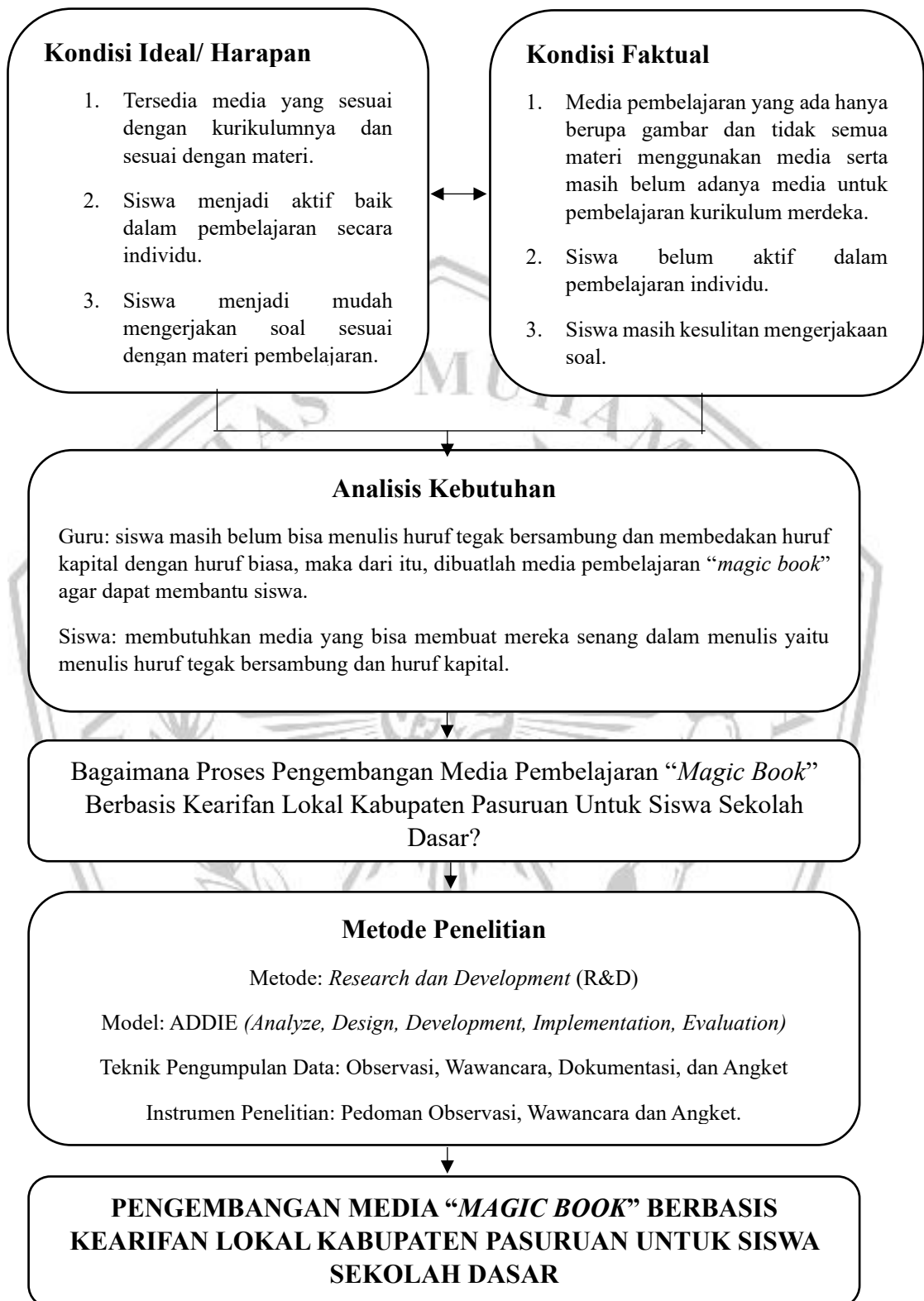
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan beberapa studi pendahuluan berupa jurnal sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Jurnal yang Relevan

No	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi, N. P. S. (2020). <i>Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti sama-sama menarik siswa untuk senang dalam belajar. 2. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>magic book</i>. 3. Peneliti mempunyai model yang sama yaitu model Research & Development (R&D) 4. Peneliti sama-sama ingin mengembangkan keterampilan menulis anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang diusung peneliti berbeda, peneliti terdahulu mengusung materi tentang meningkatkan kemampuan kerja sama sedangkan peneliti saat ini mengusung materi menulis huruf tegak bersambung dan huruf kapital 2. Target siswa peneliti berbeda, peneliti terdahulu mengusung siswa PAUD sedangkan peneliti saat ini target siswa sekolah dasar.
2.	Hapsari, T. P. R. N., Dianastiti, F. E., & Rohmah, M. (2023). <i>Efektivitas Media Pembelajaran “Buku Ajaib” Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 11 Magelang.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sama-sama menarik siswa untuk senang dalam belajar. 2. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>magic book</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang diusung peneliti berbeda, peneliti terdahulu mengusung materi menulis teks prosedur sedangkan peneliti saat ini mengusung materi menulis huruf tegak bersambung. 2. Kurikulum yang diusung peneliti berbeda, peneliti terdahulu menggunakan kurikulum 2013 sedangkan peneliti saat ini menggunakan kurikulum merdeka. 3. Target siswa yang diusung peneliti berbeda, peneliti terdahulu mengusung target SMP sedangkan peneliti sekarang mengusung target sekolah dasar.
3.	Zalviardi, S. (2023). <i>Penggunaan Media Magic Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peneliti sama-sama meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. 2) Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>magic book</i>. 3) Peneliti mengusung target yang sama yaitu kelas II sekolah dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> B. Jenis penelitian yang digunakan peneliti berbeda, peneliti terdahulu menggunakan PTK sedangkan peneliti saat ini menggunakan pengembangan media.. C. Kurikulum yang digunakan berbeda.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir