

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan peserta didik dalam komunikasi dengan pendidik serta lingkungan sekitar yang menjadi sumber belajar. Menurut Djamaluddin & Wardana, (2019) Pembelajaran berasal dari kata "Mengajar" yang berasal dari kata "ajar", artinya petunjuk yang diberikan untuk orang, kegiatan atau proses dan cara mengajar. Sejalan dengan Adam dkk., (2020) Pembelajaran adalah proses siswa berkomunikasi satu sama lain, sumber belajar dan pendidik dalam lingkungan belajar yang saling berbagi informasi.

Pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dibagikan oleh guru supaya diperoleh pengetahuan, pembangunan sikap dan kepercayaan pada siswa dapat terjadi (Ubabuddin, 2019). Menurut Ali, (2020) dalam pembelajaran, tugas pendidik yaitu membimbing peserta didik dalam lingkungan belajar mendukung perubahan perilaku siswa. Pendidik menggunakan strategi sehingga peserta didik lebih mudah dalam pemahaman materi.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti simpulkan yaitu pembelajaran adalah kegiatan komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran dapat menarik perhatian, motivasi, keaktifan, kemandirian, pengulangan, tantangan, perbedaan individu terhadap pelaksanaan proses pembelajaran.

b. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi, Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah bahasa, oleh karena itu belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. (Purnamasari & Hartono, 2023). Tujuan Bahasa Indonesia yaitu meningkatkan wawasan, kreativitas, kemampuan dan sikap. Empat komponen terdiri dari: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Ali, 2020). Program pembelajaran bahasa Indonesia berguna dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa untuk memperkuat kemampuan mereka dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat (Linggarsari & Rochaendi, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti simpulkan bahwa memberikan keterampilan bahasa Indonesia kepada siswa pada hakikatnya adalah inti pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa berfungsi menjadi alat berkomunikasi.

c. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi kelas rendah dan tinggi. Untuk mencapai tujuan mata pelajaran, kurikulum merdeka menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berupa teks lisan atau tertulis. Teks adalah ungkapan pikiran manusia secara keseluruhan yang memiliki konteks dan situasi (Ali, 2020).

Ada empat komponen dalam pelajaran bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka yaitu adalah komponen : menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan dan menulis. Elemen membaca mencakup kemampuan siswa untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks. Elemen memirsa mencakup kemampuan siswa untuk memahami, memaknai, dan menginterpretasi teks visual dan audio. Elemen berbicara dan presentasi adalah

kemampuan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dengan santun secara lisan. Elemen menulis adalah kemampuan peserta didik untuk menulis gagasan, tanggapan, dan perasaan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, atau menyampaikan perasaan sesuai konteks.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 elemen yaitu elemen membaca dan memirsa serta elemen menulis. Penggunaan elemen membaca dikarenakan peserta didik harus mencakup kemampuan dalam memahami pembelajaran, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sebuah teks bacaan teks, penggunaan elemen memirsa mencakup kemampuan siswa untuk memahami, memaknai, dan menginterpretasi teks visual dan audio. Sedangkan alasan penggunaan elemen menulis yaitu peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam.

Berdasarkan informasi di atas, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka terdapat beberapa komponen yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan menyampaikan, dan menulis. Komponen tersebut mempunyai kaitan atau hubungan satu sama lain dalam sebuah pembelajaran.

d. Materi Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah teks yang berisi penggambaran suatu objek, baik makhluk hidup, benda, tempat, atau peristiwa secara terperinci, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami sendiri hal yang dideskripsikan oleh penulis. Sejalan dengan Wulandari S & Indihadi, (2021) teks deskripsi menggambarkan atau memaparkan tentang fisik suatu objek baik makhluk hidup ataupun benda mati yang dijelaskan secara rinci dan detail sehingga pembaca dapat mengimajinasikan objek tersebut secara baik.

Struktur teks deskripsi ada 4 yaitu judul, identifikasi, deskripsi dan penutup. Jenis-jenis teks deskripsi ada 3 macam yaitu teks deskriptif spasial, teks deskriptif objektif dan teks deskriptif subjektif. Ciri-ciri teks deskripsi di antaranya melibatkan panca indra, menggambarkan suatu objek atau benda dan memaparkan ciri-ciri fisik suatu objek. Sedangkan langkah-langkah menyusun teks deskripsi ada 6 langkah yaitu menentukan tema, menentukan tujuan, mengumpulkan data, melakukan pengamatan pada objek yang akan dibahas, menyusun kerangka paragraf dan menyusun teks deskripsi.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti simpulkan bahwa teks deskripsi adalah menggambarkan bentuk objek pengamatan, sifatnya, rasanya, atau coraknya dengan mengandalkan pancaindra dalam proses penguraiannya

e. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dasar diantaranya: (a) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan cara yang kreatif untuk berbagai tujuan, (b) menghargai dan bangga menggunakannya, (c) menggunakan karya sastra dalam menambah wawasan, berbahasa, (d) menambah keterampilan

intelektual, emosional, dan sosial siswa (e) dapat berkomunikasi etis dengan tulis atau lisan, dan (f) dapat membanggakan sastra Indonesia sebagai kekayaan intelektual dan budaya (Linggarsari & Rochaendi, 2022).

Fungsi dan status bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mencakup keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Sejalan Masrin, (2020) terdapat beberapa fungsi bahasa Indonesia di sekolah, diantaranya yaitu regulasi, intraksional, instrumental, personal, serta fungsi imajinatif. Materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik adalah bahan ajar yang harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Pratama dkk., 2023).

Berdasarkan apa yang telah dikatakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah supaya peserta didik dapat berinteraksi secara efektif menggunakan bahasa Indonesia dengan tulis ataupun lisan. Tujuan dari media *Pop Up Book Audio* adalah dalam menumbuhkan dan memberikan pemahaman siswa tentang materi ajar yaitu "Menulis Teks Deskripsi" dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Ibrahim dkk., (2022) media pembelajaran adalah dua kata yang terdiri dari istilah "media pembelajaran", yaitu "media" berarti perantara atau pengantar, sedangkan "belajar" berarti kondisi seseorang yang menjalankan kegiatan belajar. Menurut Alti dkk., (2022) dalam pengertian ini pendidik, lingkungan sekolah dan buku paket adalah medianya. Dalam proses pembelajaran, media biasanya

digambarkan sebagai alat fotografis, grafik, elektronik, dalam merekonstruksi, mengolah, serta menangkap pesan baik verbal maupun visual.

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada seorang penerima informasi sehingga mampu mendorong pikiran, ketertarikan, pandangan dan motivasi siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. Senada dengan Sapriyah, (2019) Di dunia pendidikan, media berfungsi sebagai alat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar. Kegiatan belajar dapat berlangsung lebih hidup serta menumbuhkan keterlibatan siswa di dalam kelas serta meningkatkan kemandirian belajar. Menurut Junaidi, (2019) media pembelajaran merupakan pelengkap keberhasilan proses dalam mencapai hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti simpulkan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk mendorong dan menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan mereka. Media membantu kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar pada dasarnya ada bermacam-macam jenisnya. Seorang pendidik harus menentukan media yang sesuai kebutuhan peserta didik. Pemakaian media seharusnya sesuai atau cocok dengan tujuan pembelajaran akan tercapai. Menurut Armalena, (2019) jenis-jenis media secara garis besar terbagi 3 jenis yaitu media audio, media visual dan media audio-visual. Sedangkan menurut Ibda, (2019) terdapat macam media pada kegiatan belajar antara lain: Media grafis, media 3 dimensi, media proyeksi dan lingkungan belajar.

Berdasarkan pemaparan, peneliti menyimpulkan ada jenis-jenis media pembelajaran yaitu media audio, visual dan audio visual. Media Pembelajaran berkembang sejalan dengan berkembangnya teknologi dan zaman.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat yaitu media yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan (Safitri & Koeswanti, 2021) Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keefektifan nilai belajar peserta didik. Adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Hasan dkk., (2021) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah: a) pendidik menyajikan materi dengan lebih jelas dan mudah dipahami, b) menarik perhatian dan inspirasi siswa pada materi, c) mengatasi masalah keterbatasan ruang, indera, serta waktu, d) dapat mengaktifkan rangsangan sensorik pada tubuh peserta didik supaya siswa mampu optimalisasi dalam mencerna pembelajaran, e) mampu memunculkan sifat siswa yang terbiasa belajar mandiri.

Berdasarkan penjabaran, peneliti simpulkan fungsi media pembelajaran mampu memotivasi, kemandirian belajar, membangun semangat siswa dan melibatkan keterlibatan indrawi siswa. Media pembelajaran baik diterapkan untuk perantara atau sarana untuk membantu kegiatan mengajar di dalam kelas.

d. Pentingnya Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mampu mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Menurut Baiduri dkk., (2019) Media pembelajaran penting dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Safitri &

Koeswanti, (2021) bahwa media pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan dan meningkatkan nilai dan prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar menyenangkan, memudahkan penyampaian materi, proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kualitas pembelajaran dapat meningkat dan menambah pengalaman belajar peserta didik (Hapsari & Fahmi, 2021).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti dapat simpulkan apabila media pembelajaran mempunyai peran istimewa dalam dunia pendidikan, yaitu mampu memfasilitasi proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan menumbuhkan penyerapan materi ajar serta menambah penilaian siswa.

e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media Pembelajaran sangat penting karena akan mempengaruhi nilai peserta didik. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Ini sejalan dengan Mithah & Rokhman, (2022) pemilihan media pembelajaran adalah sesuatu yang krusial, terutama pada pemilihan media belajar yang cocok untuk pembelajaran dalam suatu bidang pendidikan.

Pemilihan media harus melalui banyak kriteria. Menurut pendapat Hilman & Dewi, (2021) kriteria pemilihan media adalah 1) karakteristik peserta didik, 2) keadaan latar belakang atau lingkungan, 3) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 4) jenis rangsangan pembelajaran yang diinginkan (audio atau visual), 5) kepraktisan dan daya tahan media., 6) apakah media siap pakai, atau desain media, 7) efektivitas biaya media pembelajaran dalam jangka panjang.

Pada setiap tahunnya, media pembelajaran akan mengalami perkembangan. Guru dituntut menciptakan media yang inovatif, menarik, kreatif, sehingga mampu menunjang aspek kognitif, psikomotor dan afektif (Anwar dkk., 2022). Media

pembelajaran perlu disesuaikan dengan metode yang mana disesuaikan dengan sifat dan fungsi terhadap kegiatan belajar (Silahuddin dkk., 2022).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwasanya dalam pemilihan media pembelajaran perlu memenuhi prinsip dan kriteria pemilihan media yang tepat. Pemilihan prinsip dan kriteria media yang tepat akan memudahkan guru dalam merancang atau mengembangkan, mengimplementasikan media yang disesuaikan pada karakteristik siswa.

f. Penggunaan Media Pembelajaran

Pada aktivitas atau kegiatan belajar, penggunaan media pembelajaran adalah sebagai pelengkap proses belajar. Sejalan dengan (Meirani & Ayuni, 2021) Pemakaian media pada kegiatan belajar adalah melengkapi dan mendukung pendidik pada penyampaian materi atau informasi. Menurut Hasan dkk., (2021) pendidik diminta mempunyai kemampuan ketika memilih dan memakai media belajar yang sesuai dan berdayaguna. Hal ini sejalan dengan Faujiah dkk., (2022) adapun dalam pengaplikasiannya pada pembelajaran, media harus memahami karakter peserta didik dan kondisi prasarana pada lingkungan belajar tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwasanya penggunaan media berperan mendukung kegiatan belajar. Implementasi media tersebut seharusnya sesuai pada kebutuhan siswanya.

3. Media Pembelajaran *Pop Up Book Audio*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Pop Up Book Audio*

Pop Up Book Audio adalah buku dengan 3 dimensi yang ditambahkan dengan inovasi. Sejalan dengan Marlina dkk., (2022) media *Pop Up Book* adalah buku yang setiap halamannya jika dibuka berbentuk tiga dimensi dan terdapat

bagian-bagian yang dapat bergerak sehingga menarik perhatian pembaca. Menurut Setiyawan, (2021) media audio merupakan media dengan menggabungkan unsur gambar dan unsur suara dalam satu kesatuan media yang membantu penyampaian penjelasan pendidik pada siswa dalam pencapaian indikator. Media ini menekankan indera pendengaran dan indera penglihatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti simpulkan bahwa *Pop Up Book Audio* adalah buku dengan elemen tiga dimensi dengan ditambahkan audio didalamnya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang relevan dan mendorong mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini menekankan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media *Pop Up Book Audio* ini, dikembangkan dengan berorientasi kearifan lokal, sehingga siswa mampu berimajinasi dalam keterampilan menulis deskripsi.

b. Manfaat Media Pembelajaran Pop Up Book Audio

Manfaat dari media *Pop Up Book Audio* pada kegiatan pembelajaran yaitu sebagai penunjang proses belajar mengajar, sehingga dapat memudahkan pendidik memahami materi ajar. Menurut Baiduri dkk., (2019) membuat media pembelajaran *Pop-Up* yang lebih menarik dan lebih interaktif, yaitu dengan menambahkan audio untuk membuat siswa lebih bersemangat saat pelajaran berlangsung. Dengan demikian, informasi yang disajikan akan meninggalkan kesan yang lebih mendalam dan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa dan meningkatkan perhatian siswa. Dalam peningkatan kemampuan menulis, media *Pop Up Book Audio* mampu menurunkan rasa bosan pada saat mengerjakan sebuah soal teks bacaan yang panjang.

Berdasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran *Pop Up Book Audio* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menyampaikan konsep abstrak dan membutuhkan materi konkrit dalam beberapa mata pelajaran, seperti penulisan deskripsi serta meningkatkan kesan yang disampaikan sehingga siswa lebih tertarik dan tertarik untuk belajar.

c. Cara penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Book Audio*

Penggunaan media *Pop Up Book Audio* digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada elemen “menulis” teks deskripsi prosedur pada penerapan media *Pop Up Book Audio* yang dikembangkan diantaranya:

- 1) Tahapan awal persiapan. Dideperlukannya persiapan dalam mendukung penerapan media belajar supaya berjalan lancar. Siswa diminta duduk melingkar agar semua siswa dapat melihat seluruh *Pop Up Book*
- 2) Peserta didik menyimak perintah guru dan petunjuk penggunaan, sehingga siswa mampu mengetahui materi ajar yang diberikan.
- 3) Guru menjelaskan cara menggunakan media *Pop Up Book Audio* yang telah tertera didalam media *Pop Up Book Audio*
- 4) Guru membukakan *Pop Up Book* dan guru membacakan terkait judul media
- 5) Peserta didik menyimak materi ajar pada *Pop Up Book* dengan perintah guru
- 6) Guru menyampaikan materi teks deskripsi dan dikaitkan *Pop Up Book Audio*.
- 7) Peserta didik menyimak materi yang sudah disampaikan oleh guru.
- 8) Lalu, peserta didik dibimbing supaya memilih salah satu dari kearifan lokal dan menuliskan deskripsi tentang kearifan lokal yang telah dipilih.
- 9) Guru membimbing serta memperhatikan peserta didik apakah mereka mampu menulis teks deskripsi dengan kalimat yang sudah benar.

10) Tahapan evaluasi. Pada tahap evaluasi ini guna mengetahui apakah tujuan telah tercapai serta diberikannya evaluasi pada hasil akhir nilai siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Audio*

Media pembelajaran *Pop Up Book Audio* dikembangkan dengan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini yaitu menggambarkan materi ajar dengan visual dan audio, mendorong siswa pada pengalaman pengenalan lingkungan sekitar, meningkatkan pengetahuan, dan memberikan kesempatan berpartisipasi langsung pada pembelajaran (Dwi Ningsih, 2022). Sejalan dengan Faujiah dkk., (2022) kelebihan dan kekurangan media audio visual kelebihan yaitu menyimpulkan materi dengan jelas sehingga lebih dipahami bagi penggunaanya. Sedangkan kelemahannya yaitu media ini hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik dikarenakan melibatkan pendengaran dan penglihatan. Sehingga peserta didik dituntut menguraikan sesuatu dari yang mereka dengar dan lihat dengan bersamaan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti simpulkan bahwa kelebihan media *Pop Up Book Audio* yaitu dapat memperlihatkan gambar dan audio, penerapan media mampu meningkatkan minat belajar, memiliki tampilan menarik dan terdapat audio dan barcode. Kekurangannya waktu pengerjaan cukup lama, biaya relatif cukup mahal serta pada pengerjaan audio cukup rumit.

Media *Pop Up Book Audio* yang berfokus pada Kearifan Lokal Batu dikemas dengan audio sehingga siswa tidak hanya terpaku pada sesuatu yang dilihat, namun pada sesuatu yang didengar. Diharapkan media ini menunjang peserta didik dalam menerima materi serta membuatnya aktif dan terlibat pada proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

4. Desain Media Pop Up Book Audio

Pemilihan desain berupa pemilihan materi sesuai kurikulum merdeka, topik pembahasan, konsep media, teks bacaan, gambar ilustrasi dan penambahan aktivitas menyangkan seperti permainan kartu yang akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga konten atau isi mudah dipahami. Peneliti mulai menggambar sketsa media nantinya akan diciptakan menggunakan bentuk media konkret atau nyata. *Pop Up Book Audio* yang dikembangkan yaitu media berbentuk konkret. Dibuat menggunakan kertas Art Paper tebal dengan ukuran 25 cm x 18 cm. Media berbentuk 3 dimensi dan ditambahkan audio, Barcode video pembelajaran serta permainan kartu. Produk berisi beberapa kearifan lokal Kota Batu dan deskripsi singkat dari masing-masing kearifan lokal tersebut.

4. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologis kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Menurut Njatrijani, (2018) kearifan lokal merupakan kearifan yang muncul pada golongan masyarakat untuk hasil komunikasi terhadap budaya dan alam diaerahnya dengan rakyat dan budaya yang lain. Senada dengan Dorongsihae dkk., (2022) kearifan lokal bisa diartikan menjadikan nilai yang terbukti menentukan atau berperan dalam kemajuan masyarakat dan adalah sebagian oleh budaya masyarakat yang tidak boleh di pisah dari masyarakatnya itu sendiri. Nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, dan prinsip budaya tertentu adalah beberapa contoh faktor kearifan lokal masyarakat.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kearifan lokal itu merupakan tradisi, kepercayaan, dan pemahaman yang bersumber dari

budaya atau tradisi leluhur yang terus dipraktikkan hingga saat ini. Kearifan lokal merupakan gabungan dari prinsip tradisi lokal dan prinsip-prinsip Ketuhanan.

b. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal membentuk dan mendorong perilaku bijak, bijaksana, dan nilai baik untuk dianut serta diteladani masyarakatnya sendiri. Kearifan lokal dianggap sebuah sumber pengetahuan dan akhlak yang menentukan harkat dan martabat manusia serta membentuk prudent dan perilaku bernilai baik yang dianut oleh anggota masyarakatnya (Chairul, 2019). Senada dengan Mazid dkk., (2020) kearifan lokal adalah bersumber dari situs sejarah daerah, sumber daya alamnya, dan lingkungan masyarakatnya, serta adat yang memuat pesan moral.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kearifan lokal memiliki fungsi menjadi bijak, toleran, dan menanamkan nilai-nilai baik dari budaya maupun ilmu pengetahuan yang dilestarikan dan menjadi kepercayaan dan pantangan bagi masyarakat di sekitarnya.

c. Kearifan Lokal Batu

Kota Batu Malang adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota Batu Malang dahulu merupakan bagian dari Kabupaten Malang, yang kemudian ditetapkan menjadi kota administratif pada 6 Maret 1993. Kota Batu adalah salah satu daerah yang telah berkembang di Jawa Timur yang saat ini sedang berkembang dalam berbagai aspek, mulai dari ekonomi hingga pertanian. Itu bisa terlihat dari banyaknya lokasi yang berfungsi sebagai pusat aktivitas dan pertumbuhan penduduk, salah satunya adalah lokasi agrowisata. Melalui agrowisata yang menonjolkan budaya lokal serta memelihara budaya dan teknologi lokal atau pengetahuan asli yang biasanya sesuai dengan lingkungan alamnya.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memuat beberapa kearifan lokal Batu dan disesuaikan dengan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yaitu pada elemen “Menulis”. Media *Pop Up Book Audio* Berorientasi Kearifan Lokal Kota Batu ini memuat tentang beberapa konten Kearifan Lokal Batu. Penjelasan dari masing-masing kearifan lokal akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Pegunungan Kota Batu

1. Gunung Welirang adalah sebuah gunung berapi aktif dengan ketinggian 3.156 mdpl yang secara administratif terletak di perbatasan Kota Batu, Kabupaten Pasuruan, dan Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia. Gunung Welirang berada pengelolaan Taman Hutan Raya Raden Soerjo.
2. Gunung Arjuno adalah sebuah gunung berapi (istirahat) di Jawa Timur dengan ketinggian 3.339 mdpl. Gunung Arjuno secara administratif terletak di perbatasan Kota Batu. Gunung Arjuno merupakan gunung tertinggi kedua di Jawa Timur setelah Gunung Semeru.
3. Gunung Panderman merupakan salah satu dari sekian gunung yang ada di wilayah kota batu, terletak di desa pesanggrahan. dengan ketinggian 2045 mdpl gunung ini sangat cocok bagi pemula untuk memulai pendakian
4. Gunung Anjasmoro merupakan pegunungan yang terdapat di pulau Jawa, Indonesia. Ada lebih dari 40 puncak dan puncak tertinggi pada 2.282 meter. Gunung Anjasmoro termasuk dalam wilayah Kabupaten Jombang, Kabupaten Kediri, Kabupaten Mojokerto, Kabupaten Malang, dan Kota Batu, Jawa Timur.

b) Alun Alun Kota Batu

Alun-alun Kota Batu merupakan salah satu icon dari Kota Batu dan memiliki berbagai fasilitas menarik dan layak dicoba. Alun-alun Kota Batu selalu

dipadati pengunjung yang berwisata, terutama saat musim libur tiba. Kebanyakan pengunjung tertarik dengan aneka kuliner yang diujakan hingga fasilitas yang tersedia di sini. Fasilitas Di Alun Alun Batu terdapat Wahana Permainan Bianglala, Taman bermain anak-anak, Bangunan Buah dan Cosplayer, Sepeda Dan Mobil Dekoratif dan Wisata Kuliner di Alun Alun Batu.

c) Museum Angkut

Museum Angkut merupakan museum transportasi dan tempat wisata modern yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur, sekitar 20 km dari Kota Malang. Museum ini terletak di kawasan seluas 3,8 hektar di lereng Gunung Panderman dan memiliki lebih dari 300 koleksi jenis angkutan tradisional hingga modern.

Museum ini terbagi beberapa zona didekorasi setting landscape model bangunan dari benua Asia, Eropa dan Amerika. Di Zona Sunda Kelapa dan Batavia adalah Replika Pelabuhan Sunda Kelapa, dihiasi oleh beberapa alat transportasi kuno seperti becak dan miniatur kapal. Zona Eropa juga di setting seakan-akan berada di jalanan kota-kota di Prancis dengan mobil-mobil kuno Eropa.

d) Jatim Park

1. Jatim Park 1

Jatim Park 1 merupakan tempat rekreasi yang dibangun pertama kali oleh Jatim Park. Tempat wisata ini memiliki konsep taman bermain yang dipadukan dengan taman edukasi. Wahana Mini Train, Happy Boat, Convoy Car, Ulat Coaster, dan Froggy, Pendulum, Gold Mining Coaster, Flying Tornado, Enterprise Ride, dan Gyroscope. Belajar sains di Science Center, belajar sejarah lewat diorama di Taman Sejarah, belajar anatomi tubuh di Museum Tubuh The Bagong Adventure, serta belajar budaya Indonesia di Indonesia Heritage Museum dan Galeri Etnik.

2. Jatim Park 2

Jatim Park 2 memiliki konsep kebun binatang interaktif. Tempat ini terbagi menjadi tiga area, yaitu Batu Secret Zoo, Museum Satwa, dan Eco Green park. Di Batu Secret Zoo, pengunjung dapat melihat berbagai satwa yang habitatnya tersebar di seluruh dunia, seperti hutan tropis Asia, padang gurun Afrika, hingga dasar Samudera pasifik. River Adventure, Tiger Land, Safari Farm, Baby zoo, Waterpark, dan Savannah. 10.000 serangga dan 1.000 spesies satwa liar di Museum Satwa. Spesies burung yang dapat dilihat di Eco Green Park. Tak hanya itu, ada pula zona Farm Land, Plaza Musik, Taman Biogas, dan Jungle Adventure.

3. Jatim Park 3

Memiliki zona yang beragam, yaitu Dino Park, The Legend Star, Funtech Plaza, Museum Musik Dunia, Millennial Glow Garden, dan Predator Fun Park. Pengunjung dapat belajar berbagai tentang dinosaurus dan satwa pra-sejarah di Dino Park, melihat alat-alat musik dunia di Museum Musik Dunia, bertemu ratusan patung lilin dari tokoh dan artis dunia di The Legend Star, serta mencoba beberapa wahana outbound di Predator Fun Park. Di Jatim Park 3, tersedia pula berbagai wahana futuristik yang bisa ditemukan di Funtech Plaza dan Milennial Glow Garden.

4. Kesenian Bantengan

Seni bantengan adalah sebuah seni budaya pertunjukan tradisi yang menggabungkan unsur seni tari, olah kanuragan, musik, dan mantra yang sangat kental dengan nuansa magis. Hal yang menarik dalam tradisi Bantengan ini adalah ketika pemain yang telah memakai kostum Banteng. Secara simbolik memakai gambar hewan harimau dan banteng karena dua ekor hewan tersebut melambangkan penguasa hutan

5. Apel Batu

Batu merupakan salah satu daerah penghasil apel terbesar di Indonesia yang membuatnya dijuluki sebagai kota apel. Batu juga dikenal sebagai kawasan agropolitan, sehingga juga mendapat julukan kota agropolitan. Apel Malang (*Malus sylvestris* Mill.) merupakan salah satu varietas buah apel khas Indonesia, Kota Batu, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Apel Malang banyak disukai oleh masyarakat dan didukung oleh produksi yang tinggi di Kota Batu yakni mencapai 671.207 kwintal/tahun (Badan Pusat Statistik Kota Batu, 2016).

6. Batik Batu

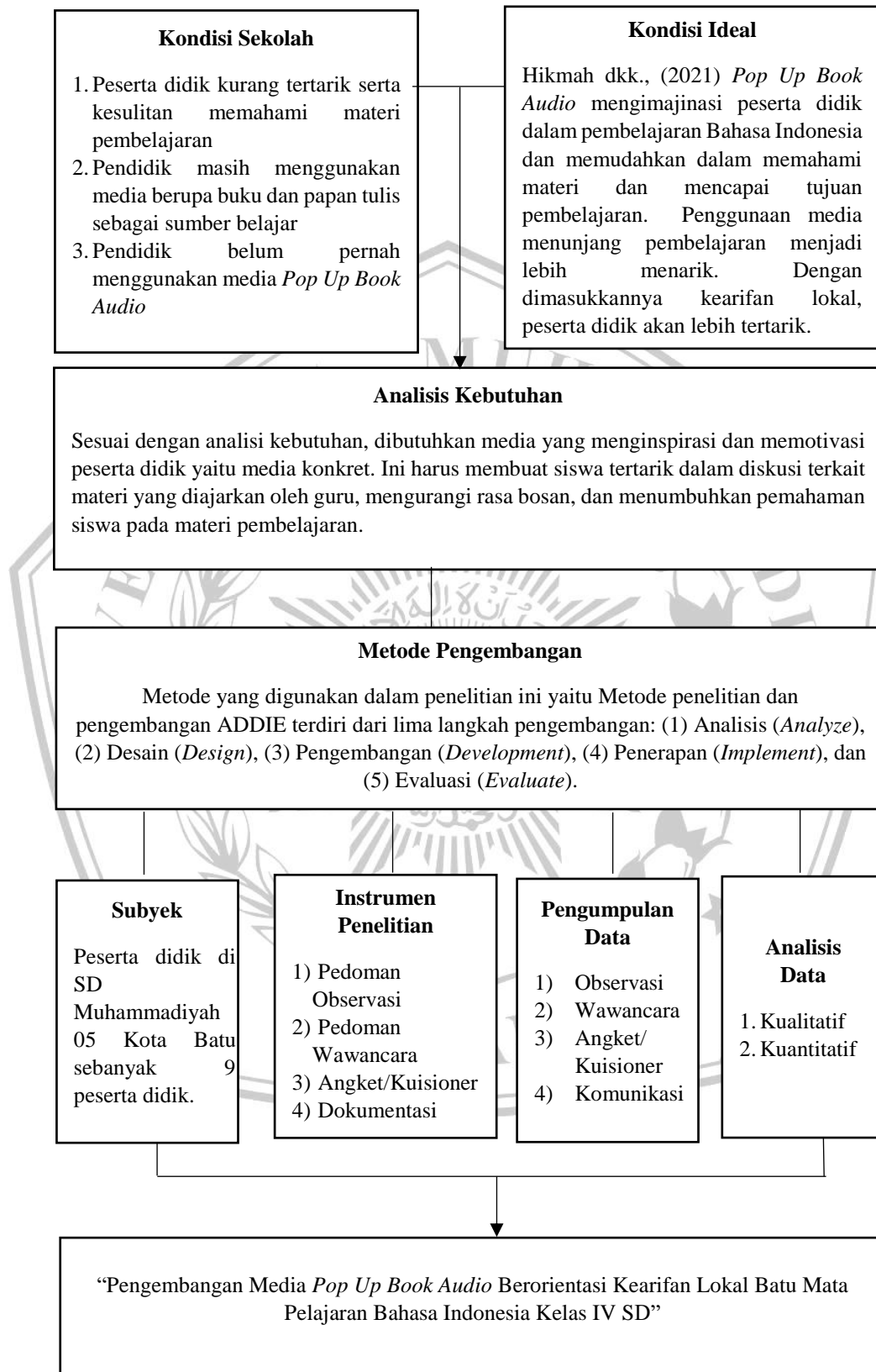
Kota Batu telah menggalakkan masyarakat berbusana batik. Bahkan di kota paling barat di Malang Raya ini memiliki batik dengan motif khusus sesuai ikon Batu yaitu buah apel. Membuat batik dari kain primisima dengan motif yang berhubungan dengan Kota Batu menjadi ciri khas tersendiri, salah satunya adalah buah apel dan jeruk punden. Tidak hanya buah, dalam batik khas batu juga juga ditambahkan ornamen tambahan lain di batiknya, seperti seorang penari di kebun apel dengan hiasan anggrek di bajunya dengan warna yang menarik. Tentunya motif batik tersebut memiliki makna tersendiri mengenai keindahan Kota Batu.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Identitas Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Luqman Hamzah & Muhammad Assegaf Baalwi. 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Materi Keragaman Budaya Dengan Model ADDIE Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin”	Media yang dikembangkan dan diimplementasikan sama-sama menggunakan media <i>Pop Up Book</i> . Sama-sama menggunakan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV.	Pada penelitian tersebut penelitian masih menggunakan kurikulum K13 yaitu pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Materi Keberagaman Budaya. Media <i>Pop Up</i> yang rancang lebih kecil. <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan tidak memuat Audio.
2	Puspita & Setyaningtyas. 2022 “Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong”	Media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan sama-sama menggunakan media <i>Pop Up Book</i> .	Pada penelitian tersebut media <i>Pop Up Book</i> tersebut digunakan untuk meningkatkan karakter gotong royong. Sampel penelitian yaitu peserta didik kelas II. Penelitian sebelumnya <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan tidak memuat audio.
3	Winda Anggriyani Uno, Irmayani Halim, Syahriyanto. 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Pengalamanku Sub Bab Pengalamanku Di Tempat Wisata”	Media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan sama-sama menggunakan media <i>Pop Up Book</i> . Serta sama-sama mengangkat tentang kearifan lokal.	Pada penelitian tersebut menerapkan kurikulum K13 pada pembelajaran tematik. Subyek penelitian di yaity peserta didik kelas II. Pemilihan materi Pengalamanku yang sudah ada pada Buku Siswa. Serta pada penelitian sebelumnya <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan tidak menggunakan audio.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir