

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pengembangan secara *etimologi* diambil dari kata *kembang* yang memiliki arti proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2023). Pengembangan, dalam pengertian *terminologi* merujuk pada proses yang berupaya meningkatkan kemampuan serta keterampilan sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan baik dari lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk meningkatkan serta menguji keabsahan produk (Marlina dkk., 2021). Dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan merupakan proses dinamis dan berkelanjutan yang bertujuan meningkatkan kualitas sesuatu, baik dalam konteks individu (sumber daya manusia) maupun produk.

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara linguistik, kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, kata “media” adalah bentuk jamak dari “*medium*” yang memiliki arti pengantar atau perantara (Shoffan Shoffa dkk., 2023). Menurut Winkel dalam buku Hasan dkk., berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang bukan manusia, namun bisa digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Dari pengertian yang dikemukakan di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua sarana yang difungsikan untuk menyampaikan

informasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengertian pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, pengembangan, dan penyusunan berbagai jenis media atau alat bantu yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran agar mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Imsspada.kemendikbud, 2024).

### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Apabila diartikan kedalam bahasa Latin media diperoleh dari kata *medius* yang artinya “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Suryana, 2020). Secara definisi, media adalah alat yang digunakan untuk mengantar pesan serta informasi dari berbagai sumber yang didapatkan kepada penerima (Sulaiman, 2019). Santoso berpendapat media merupakan segala hal yang dipergunakan sebagai perantara menyebarkan informasi yang didapatkan kepada penerima yang melihat, mendengar, maupun merasakannya (Afidah, 2020). Sementara itu menurut pakar pendidikan Indonesia Umar Hamalik mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan dalam strategi dan taktik untuk memperkuat minat juga interaksi antara pendidik dan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran di kelas (Magdalena, 2021). *Education and Communication Technology* (AECT) media merujuk pada segala hal yang dipakai untuk menyampaikan pesan juga sumber informasi (Hasanah, 2020). *The International Society for Technology in Education* (ISTE) menjelaskan media pembelajaran sebagai “setiap metode atau alat yang meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, termasuk sumber daya tradisional dan digital, lingkungan online dan tatap muka, dan multimedia interaktif. *National Education*

*Association* (NEA) mendeskripsikan media adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Marlina dkk., 2021).

Sesuai dengan persepsi yang sudah disampaikan menunjukkan media pembelajaran ialah semua hal yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (pendidik) dan penerima informasi (peserta didik) dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi peserta didik serta memungkinkan mereka mengikuti kegiatan belajar mengajar secara utuh dan bermakna. Secara rinci media pembelajaran terdiri atas lima komponen berikut ini:

- 1) Sebagai perantara pesan atau informasi.
- 2) Sebagai sumber belajar.
- 3) Sebagai alat bantu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Sebagai alat bantu yang efektif guna memperoleh hasil belajar yang utuh dan bermakna.
- 5) Alat untuk mendapatkan dan meningkatkan kemampuan.

Dengan terintegrasinya kelima komponen tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Hasan et al., 2021). Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua perangkat fisik yang bisa menampilkan pesan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Adanya media pembelajaran diharapkan bisa membantu pendidik dalam menyajikan pelajaran menjadi lebih mudah, jelas, dan menarik. Media pembelajaran sebagai sarana fisik yang dipergunakan sebagai penyampai

materi pembelajaran kepada peserta didik (Siburian, Hutagalung, dan Daulay, 2020).

### c. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki andil dalam memperoleh kualitas dan mutu pendidikan, selain itu sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materinya, serta media juga berguna sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat (Marlina dkk., 2021). Para ahli menyatakan media pembelajaran memiliki beberapa peranan berikut ini:

- 1) Menyajikan pesan serta informasi secara jelas, sehingga bisa memudahkan dan meningkatkan proses juga hasil belajar.
- 2) Mengarahkan dan meningkatkan fokus peserta didik sehingga timbul motivasi belajar, interaksi secara langsung di antara peserta didik dengan lingkungannya, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (Marlina dkk., 2021).

Media juga berperan dalam kegiatan belajar mengajar, peran media dalam kegiatan belajar mengajar antara lain berikut ini:

- 1) Menjadi alat bantu belajar, yang mana media pembelajaran bisa memberikan pengalaman belajar secara nyata dan bermakna untuk peserta didik.
- 2) Menjadi alat komunikasi, adanya media bagi pendidik dapat memudahkan penyampaian pesan atau informasi terhadap peserta didik.

3) Menjadi alat komunikasi, bisa mendorong peserta didik agar aktif mengikuti proses belajar ,mengajar (Pakpahan dkk., 2020).

Proses pembelajaran pada intinya merupakan bentuk komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang didalamnya terkandung suatu pesan yang ingin disampaikan. Pesan tersebut bisa berupa informasi yang mudah maupun informasi yang sulit dimengerti. Media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan yang dikirim untuk penerima dengan tujuan mempermudah memahami informasi yang diberikan (Meilani dkk., 2023). Ada berbagai pendapat mengenai fungsi media pembelajaran, menurut McKnow menyatakan terdapat empat fungsi media dalam bukunya “*Audio Visual Aids to Instruction*” berikut ini:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu pada awalnya abstrak menjadi pembelajaran konkrit, pembelajaran yang pada mulanya teoritis menjadi praktis.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan menggunakan media yang menarik sehingga bisa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan kejelasan (*clarification*) melalui penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami informasi yang kompleks serta memudahkan mereka mencerna materi yang telah disampaikan dengan baik.
- 4) Memberikan rangsangan belajar (*stimulation*) dengan hadirnya media pembelajaran dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Fadilah dan Kanya. 2023).

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Media mempunyai ciri khas unik, ciri khas tersebut bisa dilihat dari cara penggunaannya, cara merakitnya, dan cara pengoperasiannya (Alfansyur 2019). Keunikan inilah yang membuat setiap media mempunyai karakteristik serta fungsi yang berbeda. Rohani menyatakan bahwa pada proses pembelajaran, penggunaan media tidak hanya satu saja (Rohani 2019). Bergantung pada tujuan pembelajaran yang mau dicapai, pendidik bisa menggabungkan dua atau lebih media. Media yang dipergunakan dalam proses belajar tidak melulu harus sama, bisa menggunakan media yang bervariasi dan harus disesuaikan dengan usia serta kesulitan materi (Pakpahan dkk., 2020). Sebagai fasilitator pembelajaran, pendidik diharuskan mampu memilih media yang sesuai dan layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran supaya materi yang akan diajarkan bisa dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai (Meilani dkk., 2023). Berdasarkan persepsi indera media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 bagian, yakni media visual, media audio serta media audio visual (Pakpahan dkk., 2020).

##### **a) Media Visual**

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi berfokus pada indera penglihatan. Media visual ini adalah salah satu jenis media yang paling sering digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media visual mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur (Ritonga. 2020). Unsur-unsur ini berperan penting dalam menyampaikan pesan visual yang jelas dan memikat. Unsur tekstur pada

media visual dapat menimbulkan pesan yang kasar atau halus dan memberikan penekanan pada warna (Widyastuti dkk., 2022).

Secara umum media visual mempunyai beberapa karakteristik, yaitu visual dipahami dalam konteks ruang, menyampaikan komunikasi satu arah dan ditampilkan secara statis. Persepsi visual dijadikan acuan dalam prinsip-prinsip tata bahasa pada media berbasis teks. Media visual berfokus pada peserta didik memungkinkan informasi bisa ditata ulang dan diatur sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Selain itu media visual terbagi menjadi media proyeksi dan non- proyeksi (Pakpahan dkk., 2020). Media visual sebaiknya mempunyai tiga prinsip dasar yakni kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan (Meilani dkk., 2023).

#### 1) Kesederhanaan

Dalam penerapannya media visual tidak menyulitkan pengguna. Dengan menyajikan informasi secara sederhana, peserta didik dapat lebih efektif dalam memproses dan memahami materi. Jika materi yang termuat dalam media terlalu rumit atau panjang maka dapat dilakukan dengan membagi ke beberapa bagian agar mudah dipahami. Menggunakan kata ataupun huruf yang kompleks agar dapat terbaca dan tidak beraneka ragam dalam satu media yang akan disajikan (Pebrianti, 2019).

#### 2) Penekanan

Media visual yang sudah disusun secara sederhana maka konsep yang ditampilkan harus ditekankan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Prinsip penekanan media visual ini

menggunakan ukuran, hubungan, perspektif, warna serta ruang yang menjadi fokus utama (Silahuddin, 2021).

### 3) Keterpaduan

Media visual mempunyai keterkaitan pada komponen lainnya. Secara keseluruhan komponen tersebut dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi yang tersirat didalamnya. Sebagai contoh ketika pendidik mengajar di ruang kelas maka komponen yang harus ada didalamnya meliputi pendidik, peserta didik, papan tulis, meja, kursi, dan lain sebagainya (Meilani dkk., 2023).

#### **b) Media Audio**

Media audio adalah alat untuk mentransfer informasi yang mengutamakan indera pendengaran. Media audio mempunyai karakteristik bisa didengar oleh indera pendengaran, dapat direkam, dapat mengeluarkan suara baik berasal dari suara manusia, hewan, dan lainnya, selain itu memiliki bentuk yang beraneka ragam mulai dari radio, pita kaset, *compact disk* (CD), serta piringan hitam (Purwanti, 2022). Sudjana dan Rivai berpendapat bahwa media audio memiliki hubungan terhadap perkembangan keterampilan peserta didik. Keterampilan yang dapat dicapai dalam hal ini meliputi, pemusatan dan pertahanan perhatian, mengikuti arahan, melatih daya analitis, menemukan arti dari konteks, memilih dan memilah relevan atau tidak relevannya suatu informasi, serta merangkum, mengingat dan mengemukakan kembali suatu informasi yang didapat (Pakpahan dkk., 2020).

Selain itu media audio memiliki beberapa karakteristik yang umum, seperti dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan memiliki jangkauan yang luas), pesan atau informasi bisa direkam dan diputar ulang kapan saja, serta dapat mengembangkan dan mendorong partisipasi aktif audiens. Media ini juga membantu mengatasi kesulitan pendidik, memiliki sifat komunikasi satu arah, serta cocok digunakan untuk mengajarkan musik dan bahasa (Marlina dkk., 2021). Media audio digunakan secara interaktif untuk melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Misalnya, peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab, berpartisipasi dalam pelatihan berbicara, atau melakukan interaksi dengan rekaman audio (Hanif, 2020).

### c) **Media Audiovisual**

Audiovisual secara harfiah memiliki arti “mendengar” dan “visual” berarti segala sesuatu yang ditemukan dengan melihat. Jadi semua alat bantu yang dapat memperjelas pengetahuan kita melalui indra penglihatan dan pendengaran disebut dengan “Audiovisual”(Harris, 2021). Media audiovisual adalah perangkat yang digunakan dalam kondisi atau situasi belajar mengajar untuk mendukung kata-kata baik yang tertulis maupun lisan untuk mengungkapkan pengetahuan, gagasan, dan sikap. Definisi lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang memproyeksi suara dan gambar bergerak. Kombinasi tersebut mampu menciptakan ciri-ciri yang identik dengan objek aslinya (Shoffan Shoffa dkk., 2023). Salah satu sifat dari media audiovisual adalah memberikan banyak rangsangan kepada peserta didik. media audiovisual juga memperkaya suasana belajar,

mendukung eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta memotivasi peserta didik untuk mengembangkan diskusi dan mengungkapkan idenya(Pakpahan dkk., 2020).

Media audiovisual terdapat dua unsur, yaitu gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan media audiovisual dapat mengkomunikasikan pesan dan informasi, media audiovisual dibagi menjadi dua. Audiovisual murni, yakni mengandung unsur suara dan gambar yang berasal dari satu sumber seperti kaset video. Audiovisual tidak murni, yakni unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang terpisah. contohnya, film bingkai suara dimana unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari pemutar pita(Marlina dkk., 2021). Contoh lain dari media audiovisual meliputi program video/televise pendidikan, video/ televise instruksional, dan program slide suara (*sound slide*). Sehingga bisa ditarik kesimpulan sumber daya media audiovisual terbagi menjadi audio, visual, dan kombinasi antara sumber daya audio serta visual lainnya (Rouditchenko dkk., 2019).

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala bentuk media atau alat yang dirancang untuk memudahkan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi hal umum yang digunakan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya (Meilani dkk., 2023). Seperti yang kita pahami media merupakan sarana penghubung dengan dunia luar. Tanpa adanya media kita akan mengalami kesusahan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di sekitar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media

merupakan sumber informasi utama bagi seluruh masyarakat (Marlina dkk., 2021).

#### a) Visual

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti menurut Marlina kelebihan media visual ada dua macam sebagai berikut. *Repeatable*, dengan menyimpannya dan membuatnya dalam bentuk kliping kita dapat membacanya berkali-kali. Analisis yang lebih mendalam dapat membantu orang lebih memahami isi berita dengan lebih jelas, serta mendorong orang berpikir lebih fokus mengenai konten tulisan cetak (Marlina, Abdul Wahab, Susidamayanti. 2021). Selain itu terdapat beberapa kelebihan lain dari media visual menurut Faujiah yaitu:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik.
- 2) Dengan adanya media visual memungkinkan terjalinnya hubungan antara peserta didik dan lingkungan sekitar.
- 3) Dapat menanamkan konsep yang benar.
- 4) Menumbuhkan minat dan meningkatkan ketertarikan peserta didik (Faujiah dkk., 2022).

Sedangkan kekurangan media visual menurut Marlina ada beberapa macam yaitu, lambat dan kurang praktis, media visual hanya berupa tulisan sehingga isi yang disampaikan kurang rinci, bentuknya yang terbatas hanya berupa gambar yang menggambarkan isi berita, serta biaya produksi yang relatif tinggi untuk media cetak (Marlina, Abdul Wahab, Susidamayanti. 2021). Sedangkan kekurangan lainnya

dari media visual lainnya adalah ukuran gambar kerap kali kurang tepat untuk mengajar kelompok besar, lambat dan kurang simple, materi kurang mendetail karena hanya mengandalkan satu indera, serta visual yang terbatas karena hanya memberikan pesan dalam bentuk tulisan atau gambar (Faujiah dkk., 2022).

#### **b) Audio**

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media sebagai penyalur pesan atau informasi melalui indera pendengaran. Adapun kelebihan media audio secara umum yaitu, dapat mengembangkan daya imajinasi pendengarnya, memusatkan perhatian peserta didik, dapat mengerjakan hal-hal sulit yang dilakukan pendidik, dapat menyajikan materi yang mendalam, serta dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu, serta mampu menjangkau sasaran yang lebih luas. Sedangkan kekurangan dari media visual yang menonjol adalah memiliki sifat komunikasi hanya satu arah, penyajian hanya bergantung pada salah satu kelima indera, sehingga memiliki kekurangan jika dilihat dari sudut pandang peserta didik (Marlina dkk., 2021).

Kelebihan lain dari media audio ini di antaranya adalah murah dalam kegiatan pembelajaran, dapat digunakan untuk pembelajaran individu atau kelompok, dapat digunakan untuk peserta didik tunanetra, mudah dibawa, serta ideal untuk dibawa sendiri. Sedangkan kekurangan dari media audio di antaranya jika diputar secara berulang dapat membuat peserta didik bosan karena pembahasan yang sama,

penyajianya kurang diperhatikan, dan sulit memperoleh *feedback* langsung karena penyampaiannya hanya satu arah (Meilani dkk., 2023).

### c) **Audiovisual**

Media audiovisual memiliki karakteristik baik kelebihan maupun kekurangannya. Menurut Siddiq dalam jurnal Marlina berpendapat bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam media pembelajaran, yaitu media audiovisual ialah media yang menggabungkan antara gambar dan suara, dapat menyajikan objek secara detail, memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku manusia melebihi media cetak, serta dapat diperlambat atau dipercepat, dapat digunakan baik klasikal maupun individual, serta dapat digunakan secara langsung dan berulang. Sedangkan kekurangan media pembelajaran audiovisual yaitu, membutuhkan dana yang relatif banyak, membutuhkan kemampuan khusus, sulit untuk diperbaiki kembali, dan membutuhkan arus listrik (Marlina, Abdul Wahab, Susidamayanti, 2021).

Kelebihan lain dari media audiovisual antara lain, meningkatkan semangat peserta didik, membantu pendidik mengajarkan konsep yang akurat, penggunaan alat bantu audiovisual memberi kesempatan pada peserta didik untuk melihat, menangani, memanipulasi sesuatu, dan pengalaman yang ditawarkan media audiovisual lebih baik dan bervariasi. Sedangkan kekurangan dari media audiovisual ini membutuhkan perancangan materi yang baik untuk presentasi, seringkali terjadi beberapa gangguan teknis, peserta

didik mungkin akan lebih tertarik ke penyajian grafik daripada mendengarkan audio, serta system audiovisual yang mahal (Pakpahan dkk., 2020).

#### **f. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran termasuk faktor utama yang menentukan ketepatan jenis media yang akan dipergunakan serta memberikan pengaruh pada efektivitas serta efisiensi kegiatan pelajaran. Penentuan media yang tepat untuk digunakan memerlukan proses pengambilan keputusan, hal ini berkaitan dengan kelebihan dan karakteristik suatu media pembelajaran disesuaikan dengan berbagai komponen pembelajaran (Marlina dkk., 2021). Berdasarkan tipe pembelajaran terdapat tujuh jenis tipe pembelajaran yaitu penglihatan, pendengaran, pergerakan, sentuhan, pencium, rasa, dan kombinasi (Meilani dkk., 2023). Pada umumnya pemilihan media bisa dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Hambatan dalam pengembangan pembelajaran dapat berupa keterbatasan dana, fasilitas, waktu dan alat yang ada.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran, setiap kategori pembelajaran memiliki tuntutan perilaku yang berbeda, sehingga memerlukan teknik serta penyajian media yang berbeda juga.
- 3) Hambatan dari peserta didik juga harus diperhatikan seperti kemampuan, keterampilan, serta karakteristik peserta didik.
- 4) Mempertimbangkan kesenangan dan efektivitas penggunaan biaya.

- 5) Pemilihan media juga harus memperhitungkan berbagai akomodasi seperti akomodasi respon peserta didik, akomodasi penyajian stimulus, serta akomodasi umpan balik peserta didik.
- 6) Menggunakan media sekunder yang beraneka ragam dengan begitu peserta didik memberikan kesempatan untuk menghubungkan serta berinteraksi dengan kebutuhan belajar secara mandiri (Sudarmanto dkk., 2020 dan Pakpahan dkk., 2020).

Dari berbagai pendapat diatas, dapat ditegaskan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran umumnya memiliki sembilan prinsip yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran

Seharusnya memilih media yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

- 2) Keefektifan

Di antara alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

- 3) Peserta didik

Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan peserta didik baik karakteristiknya maupun jumlah peserta didik.

- 4) Ketersediaan

Apakah media tersebut sudah ada atau belum dan ataukah media tersebut dibuat sendiri.

5) Kualitas teknik

Berisi seperti daya tahan media serta apakah media tersebut sudah memenuhi syarat.

6) Biaya pengadaan

Berisi pertimbangan biaya mulai ketersediaan biaya hingga biaya pengeluaran untuk media pembelajaran.

7) Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media

Pemilihan media harus mempertimbangkan kenyamanan dan fleksibilitas artinya bisa digunakan diberbagai situasi.

8) Kemampuan orang yang menggunakannya

Setinggi apapun nilainya jika orang tersebut tidak mampu menggunakan media maka tidak akan bermanfaat.

9) Alokasi waktu

Ketika memilih media pembelajaran kita juga harus memperhatikan waktu penggunaannya (Marlina dkk., 2021; Hasan dkk., 2021).

## 2. Liput (Lima Pulau Berputar)

### a. Pengertian Liput (Lima Pulau Berputar)

Pembelajaran di sekolah dasar tentunya membutuhkan sarana dan prasarana yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar melalui apa yang dilihat atau dilakukan, diantaranya dengan media pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik terlibat aktif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Smaldino mengungkapkan *“media is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning*

*“between”, the term refers “to anything that carries information between a source and a receiver”* yang memiliki arti bahwa media adalah sarana komunikasi, perantara, atau suatu hal yang bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Hutagalung, 2019). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Edgar Dale *“cone of experience”* memiliki arti kerucut pengalaman, menyatakan semakin konkrit materi pelajaran yang diajarkan ke peserta didik dengan pengalaman langsung maupun tiruan, sehingga peserta didik akan mendapatkan banyak pengalaman (Devi 2019).

Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) ini merupakan media pembelajaran konkrit yang berfungsi sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menerapkan pengalaman belajar secara langsung. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) merupakan penggabungan media visual 2D dan 3D. Media visual adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai perantara dalam memperoleh informasi atau pesan. Berdasarkan penggolongan dimensi media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) menggabungkan kedua golongan dimensi, yakni media visual 2D dan 3D (Pakpahan dkk., 2020). Media visual 2D adalah media yang tidak menggunakan proyeksi, memiliki panjang, lebar, serta media ini hanya dapat diamati dari satu sisi atau sudut pandang. Contohnya komponen tambahan dari media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yakni gambar peta pulau Indonesia, peta informasi budaya dan ornamen gambar keberagaman budaya. Hamalik berpendapat bahwa media gambar memiliki pengertian segala hal yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua

dimensi sebagai curahan ataupun pikiran dalam bentuk beraneka macam seperti lukisan, foto dan lain lain (Hasan dkk., 2021).

Sedangkan media 3D adalah media yang tidak hanya bisa dilihat, akan tetapi bisa disentuh secara nyata. Selain itu media 3D cara menampilkan tanpa memerlukan proyeksi, memiliki panjang, lebar dan tinggi atau tebal, serta bisa sdiamati dari berbagai sudut pandang (Shoffan Shoffa dkk., 2023). Contohnya media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) ini yang terdiri dari miniatur rumah adat. Miniatur sendiri adalah maket, replica, prototype, dan model skala serta beraneka ragam bentuk karya seni rupa yang dibuat ukuran mini (Holipah dkk., 2023). Menurut Munadi miniatur merupakan suatu model dari penyederhanaan suatu kenyataan tetapi tidak memperlihatkan suatu proses (Oktavriani. 2019). Sehingga dapat disimpulkan miniatur adalah tiruan benda tiga dimensi dengan skala lebih kecil.

Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) ini adalah sebuah media pembelajaran visual yang menggabungkan media dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam suatu papan lingkaran berputar (*rotating circular board*). Papan lingkaran berputar sendiri merupakan papan dari bahan kayu MDF yang dibentuk lingkaran dan dapat diputar ataupun berputar. Desain papan lingkaran berputar ini bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Sari dan Ghoni 2021). Menurut pendapat Wahyu papan lingkaran berputar dapat menarik peserta didik karena pendidik dapat memvariasikan ukuran yang diinginkan baik ukuran kecil, sedang, ataupun besar (Rizky dan Yarshal. 2023). Media pembelajaran Liput (Lima Pulau

Berputar) merupakan penggabungan kedua golongan dimensi menjadi satu dengan menggunakan metode *rotation* papan berputar yang memuat informasi keberagaman budaya yang ada di lima pulau besar di Indonesia dengan replika miniatur rumah adat dan ornamen gambar keberagaman budaya.

#### **b. Karakteristik Liput (Lima Pulau Berputar)**

Media mempunyai karakteristik yang unik, karakteristik tersebut dapat diamati dari cara menggunakan, merakitnya, maupun dalam mengoperasiannya (Alfansyur, 2019). Jika dilihat dari berbagai aspek media mempunyai ciri-ciri yang berbeda-beda. Menurut Schramm media pembelajaran mempunyai karakteristik diantaranya adalah target yang menggunakan, penggunaanya, dan dalam segi ekonomisnya (Yunitasari, 2023). Media pembelajaran memiliki karakteristik mampu memberikan stimulus terhadap alat indera. Selain itu perbedaan dari setiap media akan mempengaruhi perbedaan karakteristik juga sesuai dengan perannya masing-masing dalam menyampaikan pesan atau informasi pada isi pembelajaran (Meilani dkk., 2023).

Karakteristik media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) berdasarkan jenis media mempunyai dua karakteristik, yakni karakteristik media visual non-proyeksi dua dimensi gambar dan media visual tiga dimensi diorama miniatur rumah adat. Media gambar peta pulau Indonesia, peta informasi keberagaman budaya dan ornamen gambar keberagaman budaya memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Kedua media gambar ini memiliki karakteristik sederhana dengan komposisi yang jelas memperlihatkan elemen-elemen utama dalam gambar.

- 2) Media ini bersifat autentik artinya menggambarkan objek peristiwa jika seolah-olah peserta didik melihatnya secara langsung.
- 3) Memiliki penekanan pada konsep sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.
- 4) Dapat memadukan keindahan dan kesesuaian guna mencapai tujuan pembelajaran (Silahuddin. 2021).

Selanjutnya ada karakteristik dari media visual non proyektor tiga dimensi diorama miniatur rumah adat. Media miniatur rumah adat memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Media Liput (Lima Pulau Berputar) merupakan media pembelajaran dengan menampilkan lima miniatur rumah adat dari setiap pulau besar di Indonesia yang memiliki kesamaan dari media yang asli.
- 2) Penyajian media ini bukan hanya dapat dilihat tetapi juga bisa disentuh juga didemonstrasikan.
- 3) Mencakup setiap sudut pandang.
- 4) Memiliki ukuran lebih kecil dibanding aslinya (Anisa, 2023).

Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) memiliki karakteristik utama yang terdapat didalamnya, berikut beberapa karakteristik utama dari media pembelajaran Lima Pulau Berputar ini yaitu:

- 1) Kesederhanaan

Memiliki komponen yang sederhana dan kompleks sesuai dengan materi pembelajaran.

## 2) Penekanan

Media Liput (Lima Pulau Berputar) yang telah disusun dengan sederhana maka menekankan konsep yang ditampilkan sehingga mampu menarik minat peserta didik.

## 3) Keterpaduan

Media Liput (Lima Pulau Berputar) memiliki keterkaitan atau hubungan dengan komponen-komponen lainnya sehingga mampu membantu menyampaikan informasi.

### **c. Fungsi dan Manfaat Liput (Lima Pulau Berputar)**

Media ialah salah satu sarana yang mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran akan sangat berguna menyampaikan pesan atau informasi materi pembelajaran serta membantu keefektifan proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Menurut Mc Know dalam bukunya “*Audio Visual Aids to Instruction*” menyatakan terdapat 4 fungsi media dalam pembelajaran yakni mengubah titik berat pendidikan formal, menumbuhkan motivasi belajar, memberikan kejelasan materi serta memberikan rangsangan (Fadilah dan Kanya. 2023). Secara umum fungsi dan manfaat media pembelajaran ialah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pendidik dan peserta didik sehingga pada kegiatan pembelajaran tercipta kondisi yang optimal (Saleh & Syahrudin 2023). Adapun fungsi dari media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) sendiri antara lain:

- 1) Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) berfungsi memberi pengalaman kongkret.

- 2) Berperan dalam membantu peserta didik mengerti materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- 3) Memberikan stimulus peserta didik diberikan rangsangan sehingga memiliki keingintahuan dalam memahami materi yang disampaikan.
- 4) Memberikan *feedback* melalui beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman peserta didik.
- 5) Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Selain memiliki fungsi media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) juga memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran bisa disesuaikan sehingga mengurangi terjadinya perbedaan informasi di antara peserta didik dimanapun.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis berkat terjalinnya komunikasi di antara peserta didik dan pendidik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih efisien sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah tercapai secara maksimal.
- 4) Memperjelas penyajian informasi materi sehingga bisa memperlancar serta menunjang keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.
- 5) Meningkatkan dan membimbing peserta didik agar memotivasi mereka dalam belajar dan kemandirian.

#### **d. Kelebihan Liput (Lima Pulau Berputar)**

Seiring berkembangnya waktu media pembelajaran menjadi salah satu sarana dan prasarana yang penting, apalagi peserta didik sekarang mudah bosan. Kita sebagai calon pendidik dan seorang pendidik harus pandai dalam memilih

dan menggunakan media dengan sebaik baiknya, semenarik dan senyaman mungkin. Dengan demikian peserta didik lebih fokus pada topik materi yang dibahas selama kegiatan pembelajaran, dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Banyak penelitian sudah menunjukkan bagaimana media bisa mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Menurut Ade Kola terdapat adanya kaitan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar (Fadilah dan Kanya, 2023). Oleh karena itu setiap media pembelajaran memiliki kelebihan yang dimiliki oleh setiap komponen, seperti pada media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) ini memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta tanah air Indonesia dalam diri peserta didik.
- 2) Mengatasi kendala ruang, waktu, serta keterbatasan indera, seperti halnya media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang mereplikasikan lima rumah adat dari setiap pulau besar di Indonesia.
- 3) Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) bisa memberikan pengalaman secara langsung, karena peserta didik bisa melihat, menyentuh dan mendemonstrasikan media pembelajaran.
- 4) Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan motivasi belajar mereka.
- 5) Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik karena terdapat beragam konten materi yang disajikan.

### 3. IPAS

#### a. Pengertian IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup juga benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kombinasi antara ilmu alam dan ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sendiri merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam berupa fakta, konsep dan hukum yang terbukti kebenarannya melalui serangkaian penelitian. Di sisi lain Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari rangkaian peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Suhelayanti dkk., 2023).

Zimmerman berpendapat bahwa IPA pada dasarnya merupakan ilmu yang mempunyai karakteristik khusus, yakni mempelajari fenomena alam yang bersifat factual, baik kejadian maupun kenyataan, yang didasarkan pada hasil uji coba (*induksi*) dan juga dikembangkan melalui teori (*deduksi*). Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya ialah suatu materi yang diharapkan bisa membantu seseorang untuk memahami suatu fakta dan melatih sikap, nilai moral serta kompetensinya sesuai konsep yang telah dikuasai (Hopeman, Hidayah dan Anggraeni, 2022). Secara sederhana, IPAS dapat dipahami sebagai gabungan pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang tersusun secara logis serta sistematis, dengan mempertimbangkan hubungan antara sebab akibat.

Pendidikan IPAS memegang peranan penting untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila, yaitu merupakan gambaran ideal bagi peserta didik di Indonesia (Kemendikbudristek, 2024). Penyatuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka Belajar memiliki tujuan menciptakan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin dan kontekstual. Oleh karena itu, kedua mata pelajaran ini tidak diajarkan secara terpisah, melainkan dihubungkan satu dengan lainnya agar peserta didik bisa memahami hubungan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022). Menyatukan Penyatuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga dapat meningkatkan keterkaitan pembelajaran dengan dunia nyata serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi serta inovasi. Terlebih lagi integrasi juga dapat membantu peserta didik memahami bagaimana ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan masalah sosial dan lingkungan, juga mengatasi tantangan di masa depan (Rahmawati dan Wijayanti, 2020).

#### **b. Pengertian Pembelajaran IPAS**

IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran (Suhelayanti dkk., 2023). Digabungkannya pembelajaran IPA dan IPS di Sekolah Dasar berdasarkan keputusan kepala BKSAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS karena tantangan yang dihadapi umat manusia terus meningkat seiring berjalannya waktu. Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempunyai ciri khas tersendiri jika dibandingkan

dengan materi pembelajaran yang lain. Menurut Purba mengatakan bahwa pembelajaran IPAS berbasis kurikulum merdeka dapat terlaksana dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga terjadi timbal balik diantara mereka (Purba dan Rahayu, 2023). Pembelajaran IPAS sendiri diimplementasikan di jenjang sekolah dasar dengan mempertimbangkan usia anak Sekolah Dasar untuk melihat semua hal secara menyeluruh dan terintegrasi (Rahmayati dan Prastowo, 2023).

Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi pembelajaran IPAS karena kedua mata pelajaran tersebut dapat dihubungkan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Agustina dkk., 2022). Pembelajaran IPAS memiliki prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang dapat melatih sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan dalam menarik kesimpulan yang tepat, sehingga dapat menghasilkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Wahyu Kurniawati dkk., 2023). Selain itu di pembelajaran IPAS mencakup dua elemen utama, yakni pemahaman tentang IPAS (sains dan sosial) serta keterampilan dalam proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah penggabungan antara ilmu pengetahuan yang mempelajari kehidupan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Suhelayanti dkk., 2023).

#### **4. Ruang Lingkup Materi Keberagaman Budaya**

##### **a. Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar**

Ketika merancang perencanaan pembelajaran IPAS pendidik terlebih dahulu harus menganalisis capaian pembelajaran. Pendidik perlu memahami terlebih dahulu tujuan capaian pembelajaran IPAS yang diharapkan dalam kurikulum belajar. Didalam Kemenristekdikti capaian pembelajaran ialah hal penting karena merupakan ungkapan tujuan pendidikan tentang apa yang diharapkan, diketahui, dipahami, serta bisa dilakukan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode pembelajaran (Agustina dkk., 2022). Dalam pembelajaran IPAS berdasarkan Kurikulum Merdeka terdapat dua elemen utama yang harus diperhatikan, yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses.

Capaian pembelajaran pada fase B peserta didik mengidentifikasi pengetahuan baru yang mereka peroleh dan mencari cara untuk memahami bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial saling berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi ditunjukkan dengan kemampuan mereka menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan kesehariannya. Selanjutnya peserta didik akan mengemukakan ide atau menalar, melakukan investigasi, eksperimen atau percobaan, mengkomunikasikan temuan mereka, menarik kesimpulan, melakukan refleksi, mengaplikasikan hasil pembelajaran, serta mengambil langkah-langkah tindak lanjut berdasarkan proses inkuiri yang telah dilakukannya.

Memahami capaian pembelajaran adalah langkah penting pada perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran serta asesmen penilaian. Sehingga pendidik dapat menentukan juga menyusun tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Setiap pendidik harus memahami dengan jelas apa yang akan diajarkan, baik mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, maupun silabusnya sendiri, ataupun tidak (Kemendikbud. 2022). Adapun pada kelas IV, peserta didik mempelajari Materi IPAS Keberagaman Budaya. Paparan Kurikulum Merdeka pada kelas IV mata pembelajaran IPAS fokus materi IPS sebagai berikut.

**Tabel 2. 1 IPAS Materi Keberagaman Budaya**

<b>Elemen</b>	<b>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</b>
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun perodesasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengidentifikasi mayoritas keberagaman budaya yang ada di lima pulau besar Indonesia, yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua.
Indikator Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Melalui kegiatan membaca peta harta budaya peserta didik dapat menyebutkan mayoritas keberagaman budaya yang ada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua dengan benar. (C1)</li> <li>2) Melalui kegiatan mengamati media Liput (Lima Pulau Berputar) peserta didik dapat menjelaskan karakteristik mayoritas keberagaman budaya (rumah adat, pakaian adat, tarian adat, upacara adat, alat musik adat dan senjata adat) yang berada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua dengan jelas. (C2)</li> <li>3) Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat menganalisis perbedaan keberagaman budaya yang ada di lima pulau besar Indonesia dengan baik. (C4)</li> <li>4) Melalui kegiatan presentasi kelompok peserta didik dapat mendemonstrasikan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) dengan baik. (P2)</li> </ol>

Sumber: (Olahan Peneliti)

## **b. Materi Keberagaman Budaya**

Berdasarkan kamus bahasa Indonesia, keanekaragaman budaya diartikan sebagai suatu proses, metode, atau penciptaan berbagai jenis budaya yang dikembangkan. Hal ini memiliki artian bahwa kehidupan bermasyarakat mencakup pola hidup yang memiliki keragaman dengan berbagai latar belakang, ras, suku, agama serta kepercayaan yang berbeda-beda. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk ini dikarenakan sebab masyarakatnya merupakan kumpulan orang atau kelompok yang memiliki berbagai ciri etnik yang berbeda, latar belakang suku yang mempunyai perbedaaan, serta memiliki kebudayaan yang berbeda (Savira, 2024). Indonesia ialah Negara yang mempunyai kekayaan budaya yang sangat beragam, dengan banyaknya suku bangsa yang jumlahnya 1340 suku bangsa yang berbeda dan lebih dari 700 bahasa yang dituturkan di seluruh negeri (Hildred Geetz dalam Albina, M., 2024).

Kebudayaan memiliki kaitan yang sangat kuat dengan masyarakat. Menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski berpendapat bahwa semua hal yang ada di masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat tersebut. Herskovits memiliki pandangan kebudayaan sebagai segala hal yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya yang kemudian dikenal dengan istilah *superorganic*. Andreas Eppink berpendapat bahwa kebudayaan mencakup semua pengertian tentang nilai sosial, norma sosial, pengetahuan serta seluruh struktur sosial, keagamaan dan hal-hal lainnya (Desi Karolina. 2021). Secara lebih luas kebudayaan diartikan sebagai sesuatu yang diolah atau dilakukan dengan cara

mempengaruhi derajat pengetahuan, konsep, maupun gagasan yang terkandung dalam pikiran manusia di keseharian baik yang berwujud maupun abstrak.

Sedangkan wujud dari kebudayaan lainnya berupa segala hal yang dibuat oleh manusia dalam bentuk perbuatan serta benda-benda material yang dirancang sebagai membantu manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Koentjaraningrat, 1990:181 dalam Syamsul, 2022). Menurut Made bukti akan keberagaman budaya di Indonesia disebutkan sebagai berikut:

- 1) Keberagaman suku bangsa, terdapat suku Jawa, suku Ternate, suku Toraja, suku Batak dan lain sebagainya.
- 2) Keberagaman seni dan budaya berasal dari berbagai suku bangsa yang berbeda, yang menghasilkan beragam budaya, termasuk seni tari, sastra dan lainnya.
- 3) Keberagaman bahasa seperti bahasa Jawa, Sunda dan lain sebagainya.
- 4) Keberagaman religi atau agama seperti agama Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Budha juga Konghucu (Fitri Lintang Sari, 2022).

Selain itu di Indonesia mempunyai banyak budaya yang sangat beragam seperti upacara adat, rumah adat, pakaian, tarian, alat musik serta senjata yang dimiliki setiap daerah berbeda-beda. Berikut merupakan penjelasan dan contoh dari berbagai keberagaman yang tumbuh dan berkembang di lima pulau besar Indonesia (Amalia dkk., 2021; Jesica Tiara, 2023).

- 1) Keberagaman upacara adat, berbagai macam upacara adat yang dilaksanakan oleh berbagai suku di Indonesia, yang mempunyai karakteristik dan tujuan yang beraneka ragam. Upacara adat berkembang dan terus menjadi tradisi di suatu masyarakat pada setiap daerah, berikut

beberapa upacara adat di lima pulau besar Indonesia. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat upacara adat selamatan, tingkeban, ruwatan, wetonan dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat upacara adat fahombo, mangulosi, tabuik, turun mandi dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat upacara adat tiwah, erau, baarak naga, beliant dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat upacara adat rambu solo, merok, accera kalompoang, assunna dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat upacara adat bakar batu, mbisumbu, wor, tindik telinga dan lain sebagainya.

2) Keberagaman rumah adat, rumah adat adalah rumah yang terbangun dengan karakteristik dan budaya masyarakat di suatu daerah. Setiap rumah adat mempunyai aturan yang harus dihargai juga dihormati. Setiap rumah adat berbeda setiap daerah, berikut contoh rumah adat di setiap pulau besar di Indonesia. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat rumah adat joglo, kampung, limasan, tajug dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat rumah adat balon, gadang, limas, krog bade dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat rumah adat bubungan tinggi, betang, lamin, baloy dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat rumah adat tambu, tongkonan, souraja, balla dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat rumah adat honai, ebei, kariwari, hunila dan lain sebagainya.

3) Keberagaman pakaian adat, pakaian adat merupakan busana tradisional yang mencerminkan identitas suatu daerah, suku bangsa atau etnis. Pakaian adat merupakan salah satu bagian penting dari keberagaman budaya yang berada di Indonesia. Berikut beberapa contoh keberagaman

pakaian adat di setiap pulau besar di Indonesia. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat pakaian adat batik, kebaya, beskap, udang-udang dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat pakaian adat bundo kaduang, ulos, batik minang, teluk balanga dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat pakaian adat king tompang, pelikat, hudog, king baba dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat pakaian adat baju bodo, Celebes, dodot, pectoral dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat pakaian adat koteka, rok rumbai, yokel, baju kurung dan lain sebagainya.

4) Keberagaman tarian adat, tari merupakan gerakan tubuh secara berirama untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran serta dapat menceritakan suatu kejadian. Tari tradisional ialah tarian yang lahir, tumbuh berkembang dalam kelompok masyarakat di suatu daerah. Berikut ini contoh dari berbagai keberagaman tarian yang tersebar di setiap pulau besar Indonesia. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat tari serimpi, tari topeng, tari jaipong, tari gambyong dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat tari piring, tari saman, tari tor-tor dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat tari Mandau, tari hudog, tari lengger, tari papatai dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat tari pakarena, tari kipang, tari poco-poco, tari kabasaran dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat tari sajojo, tari yasopa, tari tanim, tari aluyen dan lain sebagainya.

5) Keberagaman senjata adat, senjata adat merupakan senjata khas yang dimiliki suatu daerah. Senjata adat digunakan sebagai kelengkapan atau

hiasanpakaian daerah, bahkan untuk digunakan untuk berburu dan peralatan sehari-hari. Senjata adat mempunyai karakteristik yang berbeda pada setiap daerah berikut contoh keberagaman senjata adat di lima pulau besar Indonesia. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat senjata adat keris, rencong, pedang, tombak dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat senjata karambit, tunggal panaluan, sumpitan, piso dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat senjata mandau, podang iban, parang lais, lonjo dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat senjata adat badik, bensing, tappi, pantu dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat senjata pisuwe, kapak batu, tobak busur panah dan lain sebagainya.

- 6) Keberagaman alat musik adat, alat musik adat merupakan karya seni yang lahir dari budaya tertentu dan diwariskan secara turun temurun. Iringan permainan alat musik adat membuat lagu daerah menjadi lebih menarik didengarkan. Indonesia memiliki beragam jenis alat musik yang bervariasi di setiap wilayah. *Pertama*, Pulau Jawa terdapat alat musik seruling, angklung, gamelan, rebab, dan lain sebagainya. *Kedua*, Pulau Sumatera terdapat alat musik ole-ole, talempong, saluang, gondang dan lain sebagainya. *Ketiga*, Pulau Kalimantan terdapat sampek, gandang, garantung, katambung dan lain sebagainya. *Keempat*, Pulau Sulawesi terdapat alat musik gesok-gesok, pakeke, kolintang, calong dan lain sebagainya. *Kelima*, Pulau Papua terdapat alat musik tifa, kecapu mulut, atowo, guoto dan lain sebagainya.

### c. Sikap Terhadap Keberagaman Budaya

Supaya keberagaman budaya yang kita punyai menjadi kekuatan dan penyatu bangsa, karena itu kita sebagai warga Negara Indonesia seharusnya menghargai dan menjunjung tinggi nilai-nilai keberagaman sesuai dengan pengamalan Pancasila. Hal ini dapat diwujudkan dengan berbagai sikap dan cara berikut ini:

- 1) Menunjukkan sikap seperti menghindari sikap egoisme dan lebih terbuka terhadap pandangan serta pendapat orang lain.
- 2) Menghargai nilai-nilai kemanusiaan, bersikap adil serta tidak membedakan satu sama lain.
- 3) Tidak meremehkan suku atau budaya daerah lain dan tidak menganggap suku atau budayanya sebagai yang terbaik.
- 4) Mengakui keberagaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa serta menghormati adat dan kebiasaan suku bangsa lain.
- 5) Bangga menggunakan produk-produk dalam negeri.
- 6) Ikut serta dalam kegiatan budaya yang ada dilingkungan sekitar.
- 7) Menjadi duta budaya Indonesia di luar negeri (Amalia dkk., 2021).

Berbagai upaya harus dilakukan oleh semua anggota masyarakat sehingga keberagaman dapat menjadikan bangsa kita yang kaya dan besar, serta bijaksana dalam bertindak. Keanekaragaman tersebut justru menjadi kekuatan, terutama jika dijalankan berdasarkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan NKRI. Kita harus merasa bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Kebangaan ini dapat diwujudkan dengan menghormati, menghargai

dan menjaga kelestarian budaya yang kita punyai. Ada berbagai upaya untuk melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia, yaitu:

- 1) Menyaring budaya asing yang masuk ke Indonesia.
- 2) Mengenalkan budaya kepada orang lain dan ikut serta dalam festival kebudayaan.
- 3) Mengetahui juga mencari informasi tentang keragaman budaya bangsa Indonesia.
- 4) Menghormati kelompok lain yang sedang menjalankan tradisi social serta adat istiadat mereka.
- 5) Mempelajari juga menguasai seni budaya bangsa sesuai minat serta kesenangan.
- 6) Menghargai, melestarikan juga mengembangkan beragam seni tradisional seperti seni tari, musik dan lainnya (Fitri dkk., 2021).

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

Studi penelitian yang relevan mempunyai tujuan untuk memperoleh bahan perbandingan juga acuan. Selanjutnya untuk menghindari anggapan adanya kesamaan dengan penelitian ini, serta berfungsi untuk memperdalam pemahaman dan memperluas teori yang akan diterapkan dalam kajian penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, dalam kajian penelitian yang relevan peneliti mencantumkan tiga hasil penelitian terdahulu pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

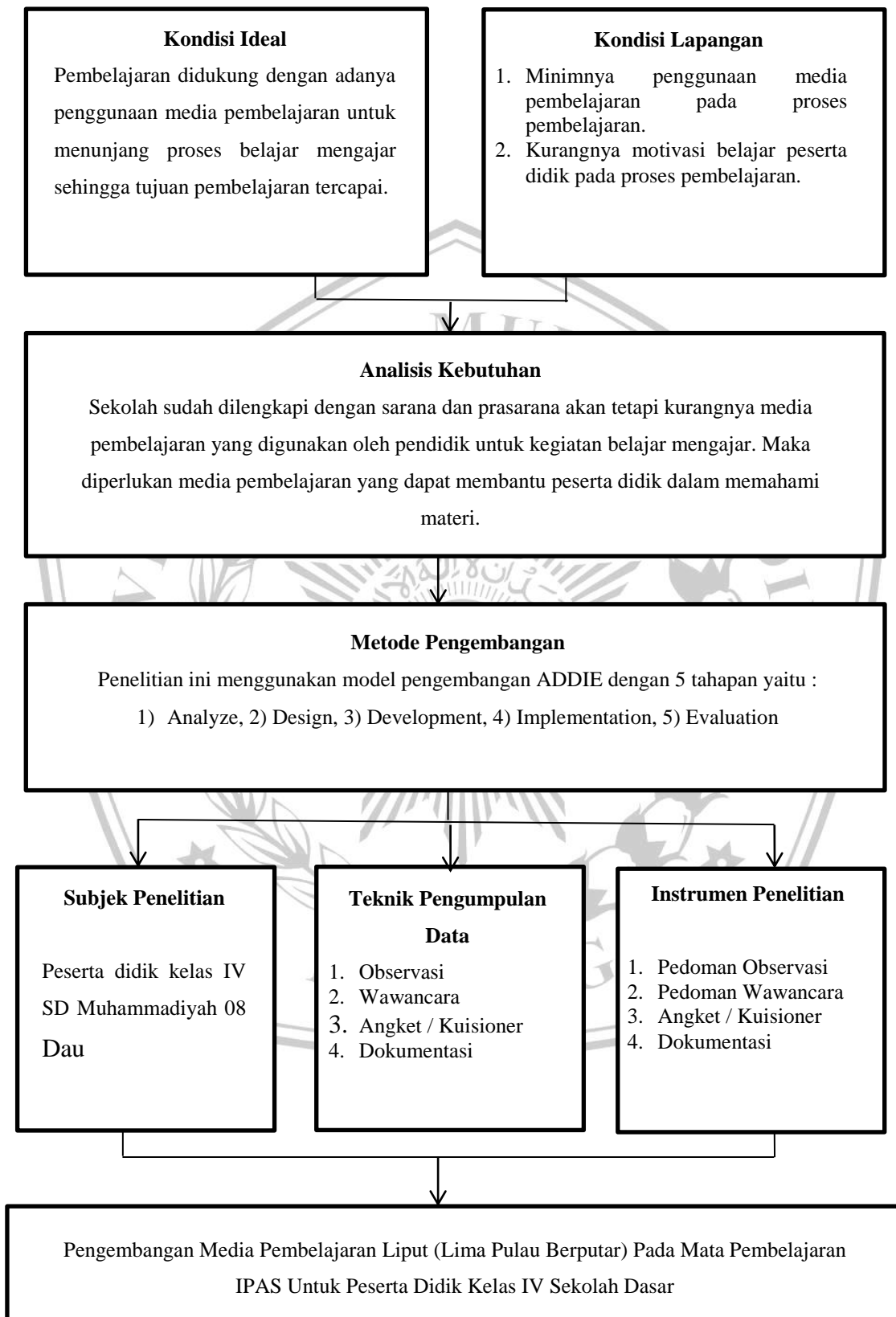
No	Nama & Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Sarina dan Hasanah (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rumah Adat pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV sekolah Dasar	Temuan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian Sarina dan Hasanah menunjukkan bahwa media pembelajaran ini terbukti bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.	1. Penelitian dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Menghasilkan produk miniatur rumah adat. 4. Materi keberagaman budaya.	1. Penerapan pembelajaran Tematik tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku, sedangkan peneliti menerapkan di pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya. 2. Menghasilkan tiga miniatur, sedangkan peneliti menghasilkan lima miniatur rumah adat.
2	Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin (2022) Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian Meina dan Firosalia menunjukkan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.	1. Penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. 2. Materi keberagaman budaya.	1. Menggunakan model pengembangan Sugiyono, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. 2. Media pembelajaran hanya bisa digunakan 4-5 orang, sedangkan media pembelajaran peneliti bisa digunakan secara berkelompok.

No	Nama & Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Annissa Anggun Firosalia Kristin (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Kerdaya (Papan Pintar Keragaman Budaya Indonesia) pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan dalam penelitian Annissa dan Firosalia menunjukkan media pembelajaran Papin Kerdaya dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	1. Penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Pembelajaran IPAS	1. Penelitian menghasilkan media pembelajaran Papin Kerdaya, sedangkan penelitian menghasilkan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). 2. peneliti mengembangkan media pembelajaran gabungan antara dua dimensi dan tiga dimensi

(Sumber: Olahan Peneliti)



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir