

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Budiyono Saputro (2021:2-3) Menurut buku *Best Practices Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* Bidang Manajemen Pendidikan IPA, penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk (*something new*). Produk penelitian pengembangan dapat berupa produk utama atau sampingan. Dalam penelitian pengembangan sebelum produk tersebut dapat digunakan harus melalui beberapa uji efektifitas yang telah melalui beberapa revisi agar produk bisa sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Asnawir mendefinisikan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan penonton (peserta didik) untuk mendorong proses belajar pada diri sendiri. Dengan menggunakan media secara kreatif, penonton (peserta didik) dapat belajar lebih baik dan meningkatkan prestasi mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media harus dipilih dengan hati-hati dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bersiaplah dengan baik jika guru ingin menggunakan berbagai macam media. Untuk membantu guru memberikan penjelasan tentang berbagai ide tentang pendidikan karakter, yang terkadang bersifat abstrak persiapan ini dibuat. Sebagai pemberi informasi atau fasilitator, guru tidak dapat bekerja sendiri tanpa bantuan, terutama dalam situasi

materi pelajaran yang sangat kompleks. Media dapat membantu peserta didik memahami bahan yang rumit. Media juga dapat membantu mereka memahami materi yang sangat abstrak atau tidak relevan dengan kehidupan nyata. Sebaliknya, penggunaan media tidak jarang membuat pembelajaran menjadi yang dirancang, membuat peserta didik lebih fokus untuk mendengarkan presentasi guru.

3. Pengertian Batik

Produk leluhur Indonesia, batik, menggabungkan teknologi dan seni. Batik adalah kain yang dibuat dengan melukis dengan canting dan kemudian diberi lilin pada malam hari untuk membuat lukisan yang indah dan mahal. "Batik" berasal dari kata Jawa "mbat", yang berarti "melempar berkali-kali", dan "tik", yang berarti "titik." Oleh karena itu, membatik dapat diartikan sebagai melempar kain tinggi berkali-kali. Di Indonesia, ada empat jenis pembuatan batik, yaitu:

a) Batik tulis

Batik tulis dibuat secara manual dengan menggunakan alat yang disebut canting untuk melukis di atas kain. Polanya dibuat terlebih dahulu, sehingga harganya lebih tinggi daripada batik jenis lain.

b) Batik cap

Tidak seperti batik tulis, batik cap ini dibuat dengan stampel atau cap tembaga yang tidak memerlukan waktu yang lama, dan harganya juga lebih murah.

c) Batik kombinasi cap dan tulis

Meskipun membutuhkan persiapan yang rumit, batik ini adalah kombinasi batik cap dan batik tulis. Namun, harganya sama dengan batik cap.

d) Batik printing

Batik printing menggunakan alat offset, yang tidak memerlukan waktu yang lama dan lebih murah, digunakan untuk membuat kertas printing ini.

4. Pengertian IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Sujana berpendapat bahwa pengajaran sains disekolah dasar harus fokus pada memberikan pengetahuan langsung kepada siswa untuk membantu mereka memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memahami lingkungan secara ilmiah dan mengeksplorasi. Ini disebabkan oleh fakta bahwa IPA sangat penting untuk memenuhi banyak kebutuhan sehari-hari manusia (Handayani et al., 2019). Buku adalah sumber pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dan peserta didik. Bab ini sesuai dengan penegasan Rusilowati (2014) bahwasanya semua orang setuju bahwa buku teks yang dipilih harus digunakan untuk meningkatkan pemahaman sains peserta didik, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan literasi peserta didik. IPAS adalah gabungan IPA dan IPS. IPA sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia, dan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Sains juga dikenal sebagai IPA yaitu kumpulan informasi dan metode untuk memperoleh dan menerapkannya. Tiga komponen penting membentuk setiap aspek sains: produk, proses, dan sikap. Kumpulan konsep, fakta, metode, prinsip, dan hukum alam disebut "produk", dan "proses" menjelaskan bagaimana hasil penelitian ilmiah diperoleh melalui proses atau kerja ilmiah ilmiah; dan "sikap" merujuk pada sikap ilmiah yang mendasari proses ilmiah untuk menghasilkan produk ilmiah yang bermanfaat. IPS adalah cabang ilmu yang mempelajari ide, fakta,

dan peristiwa ilmu sosial. Siswa dididik untuk menjadi warga negara Indonesia yang berpengetahuan luas, demokratis, dan bertanggung jawab serta orang global yang menghargai damai dengan menggunakan IPS. Kombinasi IPA dan IPS mendorong pengembangan konten literasi dan numerasi yang lebih kontekstual karena materi IPA mendukung kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari IPS.

5. Pengertian Model PJBL

Menurut penelitian Kurniasih & Sani, (2014) Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran baru yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang rumit. Menurut penelitian Mudlofir & Rusydiyah (2017) pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja sama untuk membuat proyek, laporan, atau eksperimen. Menurut penelitian Nakada et al., (2018) Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. PJBL berfokus pada kreatifitas siswa dalam mengumpulkan informasi dan menggunakannya untuk membuat sesuatu yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Namun, PJBL tetap terkait dengan SK dan KD kurikulum.

Dengan adanya model *Project Based Learning*, peserta didik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengerjakan sesuatu sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat baik secara individual maupun kelompok, dengan begitu suasana dikelas menjadi lebih hidup. Dalam pembelajaran *Project Based Learning* guru dapat merancang Langkah Langkah pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sintak *Project Based Learning*

Indikator	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Pertanyaan mendasar	Guru memberikan topik dan bertanya tentang cara memecahkan masalah.	Pertanyaan dasar tentang topik atau pemecahan masalah harus diajukan.
Meendesain perencanaan produk	Pastikan guru memastikan semua siswa dalam kelompok memilih dan mengetahui cara membuat proyek atau produk yang akan dibuat.	Peserta didik membahas bagaimana membuat rencana proyek pemecahan masalah yang mencakup pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan.
Menyusun jadwal pembuatan	Guru dan siswa memutuskan jadwal proyek.	Peserta didik mempertimbangkan tenggat waktu untuk menyelesaikan proyek.
Membantu keaktifan dan perkembangan proyek	Guru memantau aktivitas siswa, melacak kemajuan, dan membantu jika ada masalah selama proyek.	Peserta didik menyelesaikan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap langkah, dan membahas masalah dengan guru selama proses tersebut.
Evaluasi pengalaman belajar	Setelah melihat hasil proyek, guru dan siswa membuat refleksi dan kesimpulan.	Semua siswa menunjukkan laporan mereka, siswa lain memberikan tanggapan, dan guru membuat kesimpulan.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar

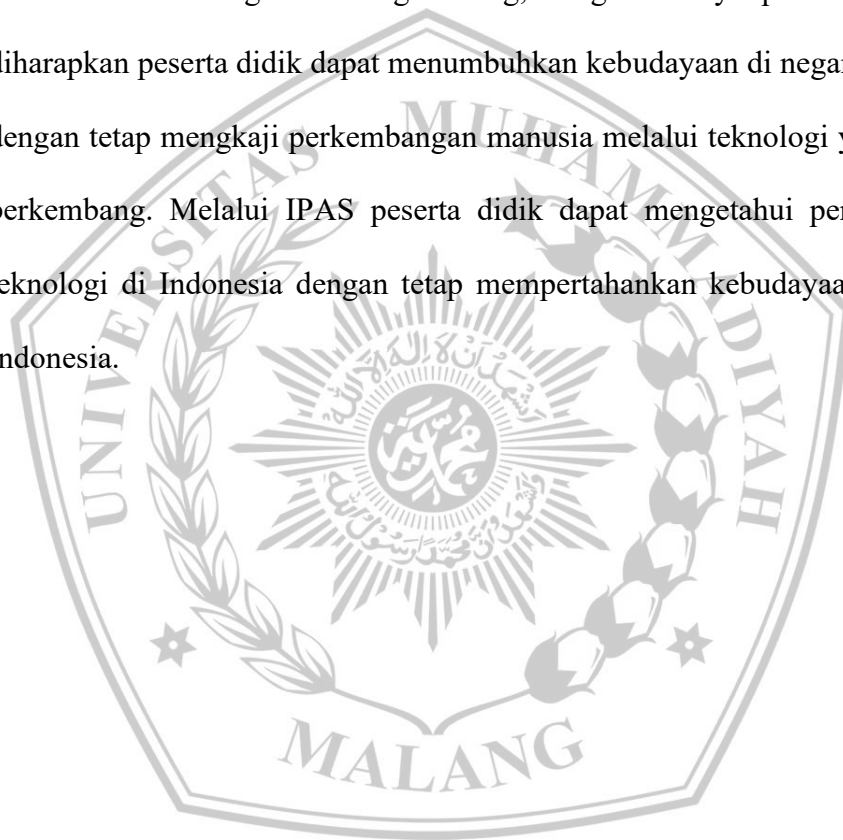
Menurut studi penelitian Nadlir dkk. (2024) media pembelajaran, seperti teknologi audio visual, bukan hanya menjadi alat bantu untuk menyampaikan informasi, tetapi juga merupakan sarana untuk merangsang daya pikir, kreativitas, dan partisipasi peserta didik. Hubungan antara guru dan siswa masih sangat penting dalam sistem pendidikan modern. Untuk mendapatkan

keuntungan ini, pendidik harus selalu hadir untuk menyampaikan pelajaran dengan bantuan media apa pun:

- a) meningkatkan rasa empati dan pemahaman dalam kelas
- b) menghasilkan perubahan yang signifikan
- c) menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat peserta didik, yang meningkatkan dorongan belajar peserta didik
- d) membawa kesegaran dan variasi ke dalam pengalaman belajar peserta didik
- e) membuat hasil belajar lebih relevan dengan berbagai kemampuan peserta didik
- f) mendorong pemanfaatan mata pelajaran yang bermanfaat dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar
- g) mendorong pemanfaatan mata pelajaran yang bermanfaat dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar
- h) melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep yang signifikan
- i) meningkatkan wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran nonverbal dan membuat generalisasi yang tepat
- j) menegaskan bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang diperlukan oleh peserta didik jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna

7. Keterkaitan IPAS Dengan Kebudayaan

Ilmuwan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana benda mati dan makhluk hidup berinteraksi satu sama lain di alam semesta. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik mengenal berbagai macam *multicultural* di negara masing masing, dengan adanya pembelajaran IPS diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan kebudayaan di negara Indonesia dengan tetap mengkaji perkembangan manusia melalui teknologi yang sedang berkembang. Melalui IPAS peserta didik dapat mengetahui perkembangan teknologi di Indonesia dengan tetap mempertahankan kebudayaan di negara Indonesia.



8. Indikator Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Karya Batik

Khas Malang

Tabel 2.2 Indikator Pengembangan Media Pembelajaran Budaya

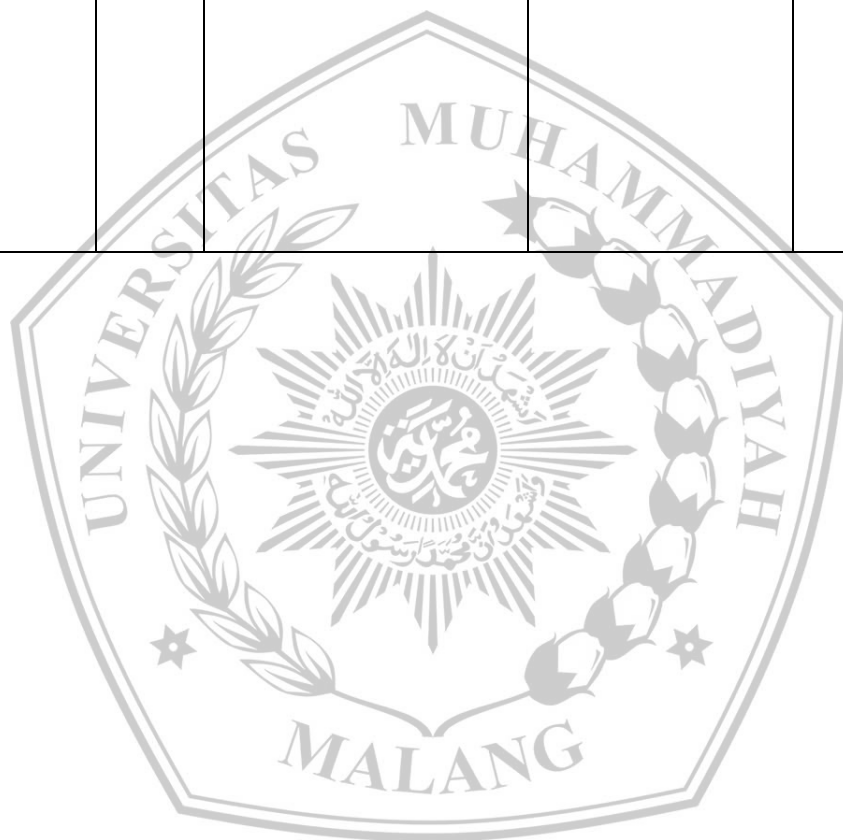
Indikator capaian peserta didik	Tahapan	Deskripsi kegiatan
<ol style="list-style-type: none">1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyiapkan media power point sudah disusun2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari melalui <i>power teks</i>, kemudian memberikan peserta didik kesempatan untuk mempelajari materi pembelajaran3. Setelah peserta didik sudah mempelajari dan memahami materi, peserta didik dianjurkan untuk menutup buku yang ada di atas meja masing-masing4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk memfokuskan pandangan ke arah proyektor dan menjelaskan slide awal yang merujuk pada karya batik khas Malang.5. Guru menjelaskan tentang slide per slide yang berisikan tentang batik khas Malang serta penjelasan corak pada batik khas Malang.6. Guru membagi kelompok yang berisikan 5-6 orang yang sudah di pilih sendiri oleh peserta didik.	<p>Pembelajaran pada IPAS kelas 4 dengan materi topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, melalui media pembelajaran yang berpusat pada interaksi antara guru dan peserta didik.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi serta cara pemahaman pada materi yang dipelajari.</p>

Indikator capaian peserta didik	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyiapkan motif yang berjumlah 8 dengan filosofi yang berbeda beda yang akan ditempelkan peserta didik saat gambar dipilih. 8. Jika kelompok kecil sudah terbentuk, peserta didik diharapkan untuk berdiskusi memilih 3 sampai 4 motif batik malangan berdasarkan keputusan bersama setiap kelompok. 9. Jika disetiap kelompok sudah memilih 3 sampai 4 corak, maka peserta didik memilih perwakilan dari setiap kelompok untuk maju kedepan dan mengambil motif corak yang akan digambar di kertas yang sudah disediakan. 10. Setelah perwakilan kelompok maju dan mengambil beberapa motif batik, maka perwakilan kelompok diharapkan kembali ke tempat duduk kelompok untuk menerima LKPD yang akan diberikan oleh guru 11. Peserta didik mendengarkan arahan dari guru terkait pengerjaan yang terdapat pada LKPD 12. Jika sudah selesai di presentasikan didepan kelas maka dikumpulkan di depan untuk dinilai oleh guru 13. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi dan menutup pembelajaran. 	

2.2 Penelitian Yang Relevan

Judul	Tahun	Isi	Persamaan	Perbedaan
Modul Eksplorasi Motif Batik Untuk Anak Sanggar Lukis Ceria Studio Surabaya	2021	Menggambar motif batik adalah materi yang dapat dikembangkan dan diajarkan dengan prinsip berpikir tingkat tinggi. Anak-anak dapat belajar membuat motif batik dengan benda-benda di sekitar mereka. Selama ini, flora dan fauna adalah motif batik yang paling populer. Batik hanya dikenal oleh anak-anak sebagai kain yang digambar atau dimotif dengan bunga dan hewan. Akibatnya, anak-anak tidak terlalu tertarik pada hal-hal di sekitar mereka. Mereka mungkin menambahkan beberapa motif baru, tetapi biasanya orang jarang melihatnya.	Persamaan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa penelitian ini berkonsentrasi pada materi dasar motif batik (bidang, isen-isen, dll.) dan melihat perspektif anak-anak tentang ciri khas masing-masing motif.	Didalam penelitian ini penerapan pengembangan modul eksplorasi dipergunakan untuk suatu komunitas atau sanggar sedangkan Studi yang saya lakukan diterapkan pada siswa yang berada di kelas empat sekolah dasar.
Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indah Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember	2019	Siswa memiliki kesempatan untuk belajar tentang keberagaman budaya Indonesia, khususnya rumah adat Indonesia, dengan cara yang mereka sukai. Keberagaman rumah adat di Indonesia dapat lebih mudah dipahami melalui gambar yang dikemas dalam permainan. Dalam permainan ini, siswa dapat berbicara dan mengevaluasi permainan temannya.	Persamaan yang dapat diambil dari penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan materi tentang kebudayaan.	Dalam perbedaan yang muncul yaitu media pengembangan yang dibuat oleh para peneliti, dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah Fitriani lebih menggunakan permainan yang mengungkap keberagaman budaya di Indonesia, sedangkan penelitian yang saya kembangkan hanya berfokus pada kearifan lokal Batik yang ada di

Judul	Tahun	Isi	Persamaan	Perbedaan
Grounded theory-based model of the influence of digital communication on handicraft intangible cultural heritage	2022	Warisan budaya tak benda (ICH) terdiri dari representasi dan praktik budaya tradisional dan berkelanjutan, termasuk tradisi lisan, praktik sosial, ritual, acara perayaan, dan pengetahuan tentang lingkungan, serta pengetahuan, keterampilan, dan praktik sosial yang diperlukan untuk menghasilkan seni dan kerajinan tangan.	Dalam penelitian yang berjudul Grounded Theory- based Model Of The Influence Of Digital Communication On Handicraft Intangible Cultural Heritage persamaan yang didapat yaitu penyebaran warisan budaya sama sama melalui teknologi.	Dalam perbedaan yang muncul yaitu penelitian hanya berfokuskan dalam penyebaran warisan budaya melalui teknologi sedangkan penelitian yang saya kembangkan berfokuskan pada kreatifitas peserta didik.



2.3 KERANGKA BERPIKIR

