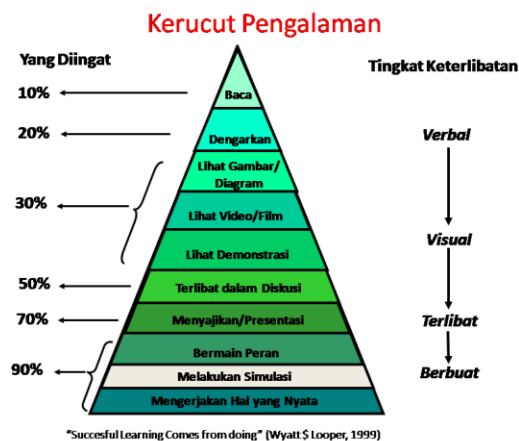


## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

Teori yang mendukung media adalah menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2014) mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Menurut Edgardale dalam Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa peserta didik memperoleh banyak pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kongkret. Dalam pengalaman belajar Edgar Dale menggambarkan pengalaman belajar peserta didik dalam sebuah kerucut, berikut gambar kerucut Edgar Dale.



Sumber : [bagusdwiradyan.wordpress.com](http://bagusdwiradyan.wordpress.com)

**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa, pembelajaran bisa mencapai keberhasilan 20% hingga 30% jika pembelajaran dilakukan dengan melihat dan mendengar secara langsung materi yang diajarkan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dibutuhkan media visual yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi yang dipelajari dengan lebih baik. Semakin kebawah kerucut Edgar Dale menunjukkan penyerapan konten materi semakin baik dan semakin real kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta

melibatkan lebih banyak indra siswa maka semakin menunjukkan penerapan konten materi semakin baik atau lengkap.

## **1. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut (Sadiman, 2009) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Gagne dan Brigs, 2009).

Pendapat AECT ( Association of Education and Communication Technology, 1997) menyatakan bahwa media merupakan bentuk yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instructional. Pernyataan diperkuat dengan pendapat (Heinich dkk, 1982) istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi Film, televisi, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetak dan sejenisnya adalah media. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran dan semangat peserta didik sehingga mampu memperoleh pengetahuan.

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

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membimbing atau menyampaikan pesan yang disampaikan seorang pendidik kepada peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Kata secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

pesan. (Munandi, 2017) mengatakan bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber secara terstruktur agar menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif. Menurut (Miarso, 1989), segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar siswa disebut media pembelajaran.

Menurut (Anitah, 2010) menyatakan bahwa media merupakan setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar. Menurut (Gagne, 1970), media merupakan bagian integral dari pembelajaran dan dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi dan Sujipto, 2011)

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, dan juga mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru. (Levie & Lentz, 1982) mengemukakan bahwa beberapa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual :

#### **1. Fungsi atensi**

Media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkontraksi kepada materi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

#### **2. Fungsi afektif**

Media pembelajaran visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dengan menggunakan media bergambar.

#### **3. Fungsi Kognitif**

Media visual atau gambar dapat memperlancar tujuan atau memahami dan mengingat informasi pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Media visual dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut (Sundayana, 2014) Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Menarik perhatian siswa.
2. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
3. Dapat membantu perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
6. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

**d. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dikembangkan menjadi berbagai jenis dan format, pada dasarnya media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis diantaranya yaitu media audio, media multimedia, media audio-visual, dan media visual. (Ashyar, 2012)

- a. Media audio adalah media yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar dengan mengandalkan indera pendengar dari peserta didik. Pengalaman didapatkan dari indera pendengaran peserta didik saat pembelajaran.
- b. Media multimedia adalah media digunakan saat kegiatan belajar mengajar yang menggabungkan jenis-jenis media yang lain. Media

multimedia ini menggunakan komputer dan teknologi dalam menampilkan media teks, visual diam dan gerak, audio, serta media interaktif kepada peserta didik dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

- c. Media audio-visual adalah jenis media dalam kegiatan pembelajaran didapatkan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Pesan verbal dan non-verbal yang diperoleh dari media menggunakan pendengaran dan penglihatan secara bersama-sama.
- d. Media visual adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan peserta didik menggunakan indera penglihatan atau dapat dikatakan media ini memberikan pengalaman yang didapatkan peserta didik hanya menggunakan indera penglihatannya.

## **2. Media CAMAC (Card Match Circle)**

### **a. Pengertian Media CAMAC (Card Match Circle)**

Pembelajaran visual berperan dalam proses pembelajaran karena media visual berperan dalam mengubah konsep abstrak dan konsep visual yang dapat dilihat dari sudut pandang mata. Dalam Penjelasan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah benda kecil, tipis, dan rata yang biasanya terbuat dari kertas atau plastik sedikit tebal. Menurut (Kustiawan, 2016), kartu adalah secarik kertas yang dipotong menurut ukuran yang isinya berupa teks, gambar, angka atau simbol media lainnya.

Manfaat media kartu gambar dalam proses pembelajaran menurut (Rohani, 1997) adalah “penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”. Media kartu gambar akan lebih menarik apabila di kombinasikan dengan tahap perkembangan anak kelas IV sekolah dasar yang suka bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat (Purnama, 2019) bahwa bermain dengan anak usia dini diibaratkan seperti 2 sisi mata

uang. Sisi satu dan yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan karena bermain merupakan dunia anak-anak.

Berdasarkan paparan di atas telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa kelas IV di Sekolah Dasar, peneliti mengembangkan komponen kartu gambar kedalam permainan yang disebut CAMAC (Card Match Circle). CAMAC merupakan media pembelajaran bentuk kartu yang di kombinasikan dalam bentuk permainan, adapun komponen dalam media ini yaitu karpet circle, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan buku panduan yang di desain sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang masih suka bermain.

Media pembelajaran kartu berharap dapat mencairkan suasana belajar, menjadikan materi lebih mudah diterima siswa, dan berharap siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan. Dengan media kartu siswa mampu menambah aktivitas dalam proses pembelajaran, menambah wawasan, meningkatkan karakter, dan mengembangkan keterampilan untuk meningkatkan kreativitas. Tidak hanya aktivitas siswa yang meningkat, namun berbagai media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

**b. Pengembangan Media CAMAC (Card Match Circle)**

Media pembelajaran diberi nama CAMAC (*Card Match Circle*) karena media tersebut mengajak siswa untuk berjalan melewati permadani melingkar yang berisi soal-soal dan dibantu dengan memutar spin untuk menentukan langkahnya. Setelah itu, siswa harus mencari jawaban dari pertanyaan yang sudah ada. Jika siswa dapat menjawab dengan benar, kartu tersebut dapat diambil dan digunakan sebagai skor. Selain itu, media juga merancang berbagai teknologi bermain, tidak monoton. Soal-soal dalam media ini berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan yang terkait dengan kearifan lokal Gresik pada mata pelajaran IPS. Media ini dapat membantu siswa lebih mudah

memahami kajian IPS. Dengan menghubungkan kearifan lokal Gresik, mahasiswa akan lebih mengenal budaya di lingkungannya dan mampu melestarikannya. Di sekolah dasar, meskipun pembelajaran tematik dilaksanakan, kearifan lokal harus dimasukkan dalam pengajarannya.

CAMAC dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan siswa sekolah dasar yang suka bermain dan memerlukan media konkret yang dapat diamati. maka media ini di desain agar siswa memiliki banyak pengetahuan yang tidak hanya bersifat tulisan yang abstrak namun juga memberikan gambaran nyata atas pengetahuan yang ada melalui berbagai gambar yang dapat di cermati dan instruksi yang dapat dipraktikkan siswa. Media CAMAC merupakan pengembangan kartu permainan dengan permainan ular tangga yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi lingkaran. Media ini menyesuaikan karakteristik anak SD yaitu rasa ingin tahu tinggi, senang bermain, tahap berpikir konkret. Media Card Match Circle ini dimodifikasi dengan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

CAMAC (*Card Match Circle*) memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu karpet *circle*, spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan buku panduan.

### 1) Karpet Circle

Karpet circle merupakan alas yang dibuat untuk permainan, memiliki lebar 3m x 2m ditengahnya terdapat lingkaran yang terdiri dari kotak-kotak dengan jumlah 20 kotak. Pemilihan desain karpet circle di sesuaikan dengan materi jenis-jenis pekerjaan yang berbasis kearifan lokal Gresik. dimana nantinya ada gambar yang sesuai dengan materi tersebut.

### 2) Spin

Spin merupakan alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain dalam karpet circle dengan bantuan instruksi yang ada pada spin yang sudah dibuat dalam cakram warna-warni. Spin ini terdapat jarum untuk menentukan langkah pemain yang dengan

posisi pemain nantinya. Spin ini dibuat dari papan kayu yang berbentuk lingkaran yang akan ditempelkan desain yang sudah dibuat peneliti dalam 12 ruas. Ruas tersebut berupa perintah dan tantangan untuk melangkah.

### 3) **Kartu Pertanyaan**

kartu ini dibuat dari kertas karton yang sudah didesain pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan. Penyusunan pertanyaan disesuaikan dengan mempertimbangkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Kalimat pertanyaan dibuat dengan memperhatikan EYD yang baik dan benar dalam kebahasaan.

### 4) **Kartu Jawaban**

Kartu jawaban ini merupakan kartu yang terdiri dari gambar dan keterangannya yang merupakan 20 jawaban dari 20 pertanyaan yang ada dalam karpet circle. Kartu jawaban ini disajikan dalam ukuran persegi panjang yang memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat melihat secara konkret atas jawaban dari pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengamati secara langsung dalam bentuk gambar.

### 5) **Kartu Tantangan**

Kartu tantangan merupakan kartu yang didapatkan apabila spin mengarah pada “tantangan” sehingga siswa tidak bisa melangkah lagi namun mempunyai kesempatan untuk melakukan tantangan yang berupa praktik dan sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga ketika siswa dapat melakukan maka kartu tantangan ini akan di ambil dan dijadikan score.

### 6) **Buku Panduan**

Buku Panduan merupakan pedoman yang digunakan untuk memandu siswa dalam melakukan permainan. Sebelum permainan dimulai hendaknya guru bersama siswa memahami jalan mainnya dalam permainan ini sehingga media yang digunakan dapat tepat



penggunaannya dalam membimbing proses pembelajaran berlangsung.

**c. Langkah-langkah Media CAMAC (Card Match Circle)**

Langkah-langkah dalam penggunaan media CAMAC (Card Match Circle) yaitu sebagai berikut.

- 1) Dalam permainan media CAMAC dimainkan minimal 2 kelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai perwakilan kelompok hompimpa untuk menentukan giliran bermain.
- 3) Kelompok yang bermain harus memutar spin terlebih dahulu untuk menjadi penentu perintah banyaknya langkah dalam permainan karpit circle.
- 4) Pemain melangkah sesuai poin yang didapatkan ketika memutar spin
- 5) Ketika langkah terhenti, pemain harus menjawab pertanyaan yang tersedia di karpit circle
- 6) Anggota kelompok aktif mencari jawaban yang benar untuk menjawab pertanyaan yang didapat.
- 7) Setiap kelompok yang bermain mendapat kesempatan selama 2 menit untuk menjawab pertanyaan.
- 8) Ketika mendapat kartu tantangan, diberikan kesempatan maksimal 3 menit untuk menjawab tantangan yang diberikan. Jika kelompok mampu menjawab tantangan dengan baik maka akan mendapatkan skor sesuai dengan hasil tantangan.
- 9) Setelah kelompok pemain berhasil mendapatkan jawaban atau melaksanakan intruksi sesuai perintah yang didapat maka dilanjutkan dengan kelompok yang lain.
- 10) Kelompok yang mendapatkan kartu jawaban terbanyak artinya kelompok tersebut adalah pemenangnya.

11) Permainan berakhir apabila salah satu kelompok sudah mencapai finish.

**d. Kelebihan Media CAMAC (Card Match Circle)**

Menurut (Setya, 2018) kelebihan dari media CAMAC (Card Match Circle) yaitu :

- 1) Media ini dirancang agar dapat dimainkan oleh siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa dan merangsang siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Komponen dalam media ini mudah didapatkan.
- 3) Media ini menggunakan gambar dan kalimat yang mudah dipahami siswa dalam menyajikan materi jenis-jenis pekerjaan yang berbasis kearifan lokal.
- 4) Media ini menyediakan tantangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung materi jenis-jenis pekerjaan sehingga siswa menjadi lebih aktif.
- 5) Media ini di desain dengan memodifikasi teknis permainan melalui instruksi yang berbeda pada spin sehingga membuat siswa lebih tertarik
- 6) Media ini merupakan inovasi dalam media pembelajaran IPS yang dibuat dengan memperhatikan bentuk, isi, dan desain sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan berbasis kearifan lokal Gresik.

**e. Indikator Media pembelajaran**

Media pembelajaran dikatakan baik jika memiliki beberapa indikator. Menurut (Aqib, 2013) mengatakan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik terdiri dari beberapa indikator diantaranya yaitu :

1. Kemudahan media pembelajaran
2. Kualitas bahan yang digunakan
3. Ketahanan bahan yang digunakan

4. Media pembelajaran mampu membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran
5. Kerelevanan media dengan materi

Menurut (Roizah, 2015) mengatakan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik yaitu memiliki beberapa indikator diantaranya yaitu :

1. Ukuran gambar pada media jelas
2. Warna pada gambar jelas
3. Media tidak mudah rusak
4. Warna tidak mengganggu siswa
5. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran

Berdasarkan paparan di atas, peneliti dapat mengadopsi indikator menurut (Aqib, 2013) karena pendapat tersebut sangat akurat dengan media yang akan diterapkannya.

#### **f. Indikator Materi yang Terkandung dalam Media**

Materi yang terkandung dalam media dikatakan baik jika memiliki beberapa indikator. Menurut (Sudjana dan Rivai, 2010) mengatakan bahwa beberapa kriteria materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang baik terdiri dari beberapa indikator diantaranya :

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
2. Materi mudah difahami oleh peserta didik
3. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media

Menurut (Majid, 2014) mengatakan bahwa kriteria materi pembelajaran yang baik terdiri dari beberapa indikator diantaranya :

1. Terdapat soal latihan mandiri
2. Pembelajaran urut dalam subtema
3. Materi mempermudah dalam pemahaman konsep
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran keterpaduan mata pelajaran satu dengan yang lain

Berdasarkan paparan diatas peneliti mengadopsi indikator menurut (Sudjana dan Rivai, 2010) karena inikator tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam media.

### **3. Pembelajaran IPS Materi “Jenis-jenis Pekerjaan”**

#### **a. Pembelajaran IPS di SD**

Menurut (Supardi, 2011), ilmu sosial pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas manusia dalam kehidupan bersama. Dengan demikian, ilmu sosial mempelajari hubungan antara manusia dengan manusia, dan hubungan antara manusia dengan lingkungan. Dalam hal ini, jelas bahwa tugas manusia adalah mengenal dirinya sendiri. Perbedaan utama antara ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu alam adalah objeknya. Objek ilmu alam adalah fisik, sedangkan objek ilmu sosial adalah manusia dan hubungannya dengan lingkungan. Dalam konteks ini, lingkungan dapat merujuk pada manusia lain atau benda-benda fisik di sekitar manusia.

Oleh karena itu, mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis tentang situasi sosial masyarakat untuk memasuki kehidupan sosial yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis dan komprehensif dalam proses pembelajaran, yang mengarah pada kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Menurut (Hidayati, 2002), alasan penting mempelajari IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah lainnya adalah untuk: (a) memungkinkan siswa untuk mensistematisasikan pembelajaran mereka dan membuatnya lebih bermakna; (b) memungkinkan siswa untuk lebih tanggap, lebih rasional dan bertanggung jawab menangani masalah

sosial; (c) memungkinkan siswa untuk menjaga toleransi dan persaudaraan dengan sesama warga di lingkungannya.

**b. Pembelajaran IPS Materi “Jenis-jensi Pekerjaan”**

Pendidikan IPS pada hakikatnya bertujuan untuk mendidik dan membekali peserta didik dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan minat, bakat, kemampuan, dan keadaan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Permana, 2017).

Materi jenis-jenis pekerjaan merupakan salah satu mata pelajaran IPS kelas IV di semester 1, tepatnya pada tema 4 subtema 1. Kompetensi Dasar yang akan dibahas dalam pengembangan media CAMAC (Card Match Circle) kali ini adalah mengenal jenis-jenis pekerjaan. Setiap orang memiliki pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pekerjaan yang dilihat dari sudut sosial adalah pekerjaan yang dilakukan dalam upaya mencapai kesejahteraan umum, terutama bagi orang-orang terdekat (keluarga) dan masyarakat, untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupan (Mulyaningtyas, 2006). Dengan bekerja, orang mendapatkan hasil dari pekerjaannya. Hasil kerja akan menerima barang dan berupa uang.

Menurut (Indarti & Suntara, 2006), ada banyak jenis pekerjaan yang ada dalam lingkungan masyarakat, sehingga seseorang harus dapat memahami pekerjaan agar dapat berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Ada jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan menyediakan jasa. Pekerjaan menghasilkan barang dapat dilihat langsung hasilnya. Misalnya, petani ikan. Pekerjaan yang memberikan jasa lebih bersifat melayani, yaitu pekerjaan yang menyediakan hal-hal yang dibutuhkan orang lain. Misalnya, perawat bekerja untuk memenuhi kebutuhan pasien. (Sumarmi dan Amirudin, 2014)

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

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

Kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta beragam strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai persoalan dalam pemenuhan kebutuhan mereka. (Sumarmi dan Amirudin, 2014) meyakini bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan yang digunakan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungan yang menyatu dengan kepercayaan, budaya, norma dan dijadikan suatu tradisi atau mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama. Dengan undang-undang no. 32 Tahun 2009 Kearifan Lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam kehidupan masyarakat dan bertujuan untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara berkelanjutan. Pembelajaran yang memasukkan kearifan lokal dapat meningkatkan rasa cinta lingkungan dan pentingnya ciri khas daerah di tengah arus globalisasi. (Sularso, 2016) berpendapat bahwa proses pendidikan melalui kearifan lokal menjadi penting karena kearifan lokal sudah mulai terabaikan, yang terlihat pada perilaku-perilaku yang tidak mencerminkan kearifan dan nilai-nilai lokal dalam kehidupan sehari-hari.

##### **b. Pentingnya Pembelajaran Kearifan Lokal Bagi Pendidikan**

Menurut (Sularso, 2016), siswa sekolah dasar perlu dibekali kearifan lokal untuk menjaga siswa secara kultural, historis, dan dibekali pengetahuan untuk berperilaku dalam lingkungan sosial dengan kaidah budaya. Kearifan adat ditanamkan di sekolah dasar karena pendidikan yang dilakukan di sekolah dasar menjadi kerangka dasar bagi siswa sebelum menempuh pendidikan tinggi, landasan kehidupan dari nenek moyang, dan jembatan antara masa lalu dan masa depan yang mempersiapkan generasi untuk pelestarian budaya yang ada.

Dalam lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 ditegaskan bahwa pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengoptimalkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan yaitu dengan pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa kearifan lokal dilingkungannya serta sebagai upaya menjaga keberadaan kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi. kearifan lokal sangat penting di terapkan dalam pembelajaran di kelas, terutama pada siswa sekolah dasar sebaiknya diawali dengan dunia terdekat atau yang sering ditemui oleh siswa. Nilai-nilai kearifan lokal akan membantu siswa dalam memahami setiap konsep dalam materi sehingga bekal pengetahuan yang didapat siswa tidak hanya sampai pada sebatas pengetahuan saja, melainkan dapat diimplementasikan siswa dalam bentuk praktik di luar sekolah.

Berdasarkan pernyataan demikian dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal bukan hanya tepat diaplikasikan dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi semua persoalan diluar sekolah. Dikarenakan penyelenggaraan pendidikan mempunyai peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya maka pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat tepat diaplikasikan disekolah. Khususnya sekolah dasar sebab sekolah dasar merupakan tahap awal peserta didik memperoleh pengetahuan dan sebagai dasar sebelum melangkah menuju pengetahuan seterusnya dalam jenjang yang lebih tinggi.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asti Yunita Benu, Roswita Lioba Nahak dalam penelitian pengembangan media tahun 2022 berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS CARD MATCH

CIRCLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR, diperoleh kesimpulan bahwa media Carda Match Circle sudah dikatakan layak yang terbukti pada uji coba media yang mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Penggunaan media CMC pada pembelajaran tematik kelas V menunjukkan hasil yang valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh guru. Pada tahap uji coba pada siswa mengalami peningkatan pada grafik sebesar 4,9 dan validasi media mengalami peningkatan pada grafik sebesar 4,8. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang dilaksanakan dengan beberapa langkah diantaranya survey atau pengumpulan data dasar, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba penggunaan media tahap pertama, revisi hasil atau media, penggunaan media tahap kedua dan revisi hasil akhir. pada tahap uji coba media pada siswa kelas V mulai dari awal sampai dengan akhir, memperoleh hasil yang meningkat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asih Mardati, Muhammad Nur Wangid dalam penelitian pengembangan media tahun 2015 berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK MAKE A MATCH UNTUK KELAS 1 SDN PERCOBAAN 3 PAKEM, Hasilnya Keefektif-an ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai sigifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peseta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu "Sangat Praktis". Sehingga media dapat dikatakan layak untuk digunakan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Komariyah dalam peneliti pengembangan media tahun 2022 berjudul PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM MEMBACA PERMULAAN BAGI SISWA LAMBAN BELAJAR, Hasil validasi ahli materi dan perancang pembelajaran persentase skor 93,3%, validasi ahli media persentase skor 98,15% validasi ahli bahasa persentase skor 84%,

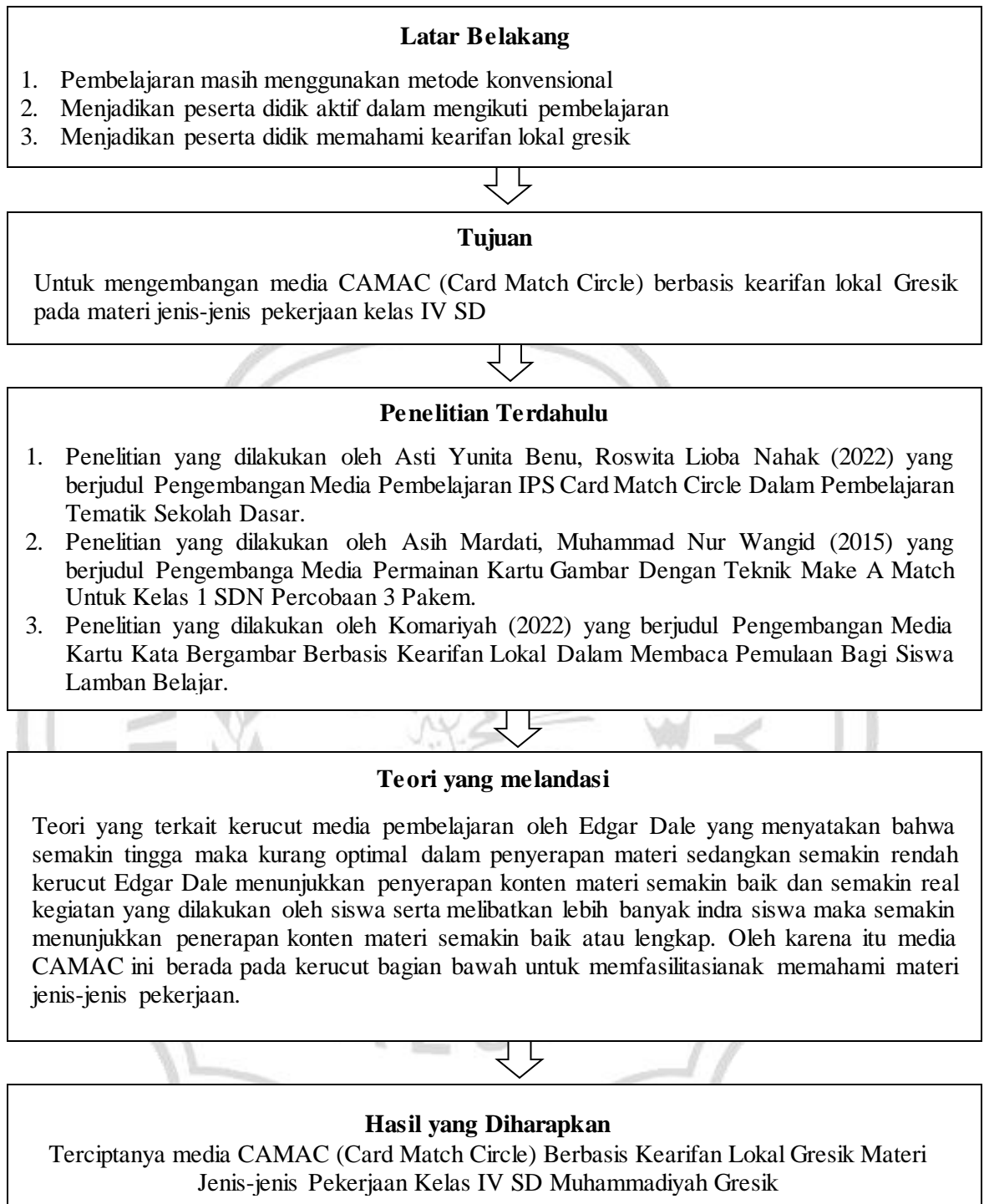


penilaian ahli praktisi persentase skor 96,5% dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil persentase skor 97,6%. Berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli, uji coba praktisi dan respon siswa dalam uji coba kelompok kecil media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk menunjang siswa dalam membaca permulaan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jayanik Mayasari, Murtono, Imaniar Purbasari dalam peneliti tindakan kelas tahun 2020 berjudul IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran model Make A Match berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan sebagai berikut. Peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan meningkat dengan perolehan nilai prasiklus muatan IPS 52,63% meningkat menjadi 68,42% siklus I dan siklus II 84,21%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia dari 68,15% pada prasiklus menjadi 73,68% siklus I dan siklus II menjadi 89,47%. Hal tersebut menunjukkan dengan implementasi model pembelajaran make a match berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

### **C. Kerangka Berfikir**

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, Peneliti membuat kerangka berpikir agar yang akan dicapai menjadi lebih teratur dan sistematis. Berikut merupakan gambar kerangka berpikir dalam penelitian.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir