

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dibaca dengan bentuk cetak maupun audio visual. Asosiasi Pendidikan National Education Association/NEA dalam (T. A. Sadiman, 2018). Menurut Sadiman dalam (Andi, 2018: 233) media merupakan penyalur pesan yang dapat memberikan pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik terhadap proses belajar. Gagne dalam (Sadiman, 2018: 6) menyatakan bahwa media merupakan jenis-jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan peserta didik sehingga membuat peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Sedangkan menurut Ningsi (2018, p. 46)) media merupakan salah satu dari sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan terutama pendidikan kepada peserta didik. Karena gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak setiap peserta didik berbeda-beda maka media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011, p. 3) media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media (وسائط) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Asnawir & Usman (2022, p. 11) “media adalah segala bentuk yang yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut Sumiati dalam Asyhari & Silvia (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat,

sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi.

Sadiman (2006, p. 7) mengemukakan bahwa dalam media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain pendapat tersebut, Prihatin (2008, p. 50) menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa didalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu sumber belajar yang sangat diperlukan pendidik guna menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk menunjang pembelajaran terutama di Sekolah Dasar.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang telah dibuat. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Memperjelas penyajian materi supaya tidak hanya berbentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, misalnya objek yang kecil digantikan dengan gambar atau video.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, kreatif dan inovatif dapat menarik minat motivasi belajar, memungkinkan

mempermudah komunikasi penyampaian materi pendidik ke peserta didik dan diharapkan dapat belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

d. Dapat meningkatkan motivasi belajar untuk mempelajari sesuatu hal yang baru

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Hidayati & Listyani, 2010), yaitu:

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat disamakan. Setiap pendidik mempunyai pemahaman yang berbeda terhadap suatu konsep materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran. Melalui bantuan media, perbedaan pemahaman pendidik yang berbeda dapat tersampaikan dengan sama. Sehingga dengan adanya media yang sama sebagai alat komunikasi pemahaman setiap peserta didik dimanapun berada tidak akan menimbulkan tafsiran yang berbeda pada pemahaman konsep materi yang disampaikan.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Gambar, video, suara, teks, dan gerak yang dikemas menjadi satu kesatuan di dalam suatu media animasi akan membuat peserta didik tertarik dengan meningkatnya rasa keingintahuan peserta didik dan meningkatkan aksi peserta didik baik secara fisik maupun emosional. Dengan adanya media pembelajaran animasi juga dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, aktif, dan tidak membosankan.

c. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Tanpa media pembelajaran, pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan adanya media pembelajaran yang dirancang secara baik maka akan terjadi komunikasi dua arah yang bersifat aktif antara pendidik dan peserta didik. Pendidik dapat mengatur kelas sebagaimana bukan hanya pendidik yang aktif tetapi peserta didik juga aktif.

d. Kualitas hasil belajar meningkatkan. Penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efisien, bukan hanya efisien saja tetapi membantu peserta didik memahami konsep materi lebih mendalam dan utuh. Jika pendidik hanya melakukan komunikasi pembelajaran satu arah maka hanya pendidik yang memahami konsep materi dan peserta didik kurang memahami konsep materi secara keseluruhan. Hal itu tidak akan terjadi apabila pembelajaran dilakukan dengan kegiatan meraba, melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

e. Peran pendidik berubah menjadi positif dan produktif. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh konsep materi secara satu arah karena penjelasan konsep materi sudah tersedia di dalam media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, pendidik akan lebih banyak waktu untuk memberikan perhatian kepada peserta didik dalam berbagai bentuk edukasi lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, motivasi belajar pada saat pembelajaran berlangsung, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Arsyad, dkk (2017, p. 17) dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat yang digunakan dalam membantu menciptakan keefektifan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memudahkan peserta didik agar lebih memahami materi yang dijelaskan.

Berdasarkan pada penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyajikan pesan maupun informasi secara efektif dan efisien dan dapat meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. Selain itu juga peserta didik dapat fokus dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena dapat berinteraksi

secara langsung dan mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik.

c. Pemilihan Media

Dalam proses pembelajaran untuk menunjang ada beberapa kriteria dalam pemilihan media agar media yang digunakan dapat berjalan secara optimal guna meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Kaltsum (2017, p. 21) menyatakan bahwa beberapa kriteria dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a) Media yang akan digunakan harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan tujuan, materi yang ada dalam pembelajaran yang selaras dengan tujuan proses pembelajaran agar hasil pembelajaran peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan.
- b) Kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran harus disesuaikan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam memahami materi yang akan dijelaskan. Perhatian peserta didik menjadi perhatian yang sangat penting bagi pendidik dalam menetapkan media yang akan digunakan.
- c) Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang proses pembelajaran dalam pengadaan media yang akan digunakan perlu menjadi pertimbangan pendidik. Karena apabila media yang digunakan tidak tersedia, maka memungkinkan bagi pendidik untuk mengadakan pengadaan media pembelajaran yang tentunya memerlukan waktu dan biaya untuk pengadaannya.
- d) Media yang digunakan dapat menjelaskan informasi secara efektif dan efisien kepada pendidik.
- e) Pengeluaran yang dikeluarkan dalam pengadaan media harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media dapat membantu pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta

didik yang masih dalam tahap operasional konkrit. Oleh sebab itu, perlu adanya media untuk dapat mengkonkretkan sesuatu yang masih dianggap abstrak agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan efektif dan efisien.

d. Ciri - Ciri Media

Menurut Arsyad (2017, p. 17) ciri-ciri media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif ini merupakan suatu gambaran peristiwa yang diambil secara nyata dalam sekali waktu yang diolah melalui foto, video komputer maupun film.

b) Ciri Distributif

Ciri distributif merupakan objek yang dapat didistribusikan melalui ruang yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik dalam kejadian yang bersamaan. Objek yang direkam dapat diolah melalui media apa saja dan dapat digunakan secara berulang-ulang di berbagai tempat.

c) Ciri Manipulatif

Ciri manipulasi merupakan suatu gambaran yang dapat dimanipulasi terkait kejadian yang dapat memakan banyak waktu dengan mengedit hasil agar waktu yang didapatkan lebih efektif.

e. Jenis – Jenis Media

Teknologi yang semakin berkembang, membuat media pembelajaran yang ada di dalam proses pembelajaran juga semakin berkembang. (Arsyad, 2017, p. 31). Berdasarkan teknologi yang berkembang tersebut, media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

a) Media Cetak

Menurut Arsyad (Arsyad, 2017, p. 32) media hasil teknologi cetak merupakan media yang dihasilkan dari proses cetakan. Contohnya seperti grafik, bagan, gambar, peta, buku, dan lain sebagainya.

b) Media Audio-Visual

Media teknologi audio-visual merupakan media yang disajikan dalam bentuk audio dan visual (penglihatan dan pendengaran) dihasilkan dari proses-proses penggunaan mesin elektronik. Proses pembelajaran yang disampaikan biasanya melalui proyektor, televisi, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh dari media audio-visual seperti video, film dan lain sebagainya.

c) Media Komputer

Media teknologi komputer merupakan media yang dihasilkan dari sumber yang berbasis digital yang dapat disimpan dan disajikan menggunakan komputer.

d) Media Gabungan

Media teknologi gabungan merupakan gabungan dari beberapa media yang secara garis besarnya disajikan oleh komputer.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut, peneliti memilih menggunakan media video karena dirasa mampu menarik minat peserta didik dan memudahkan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran karena tidak perlu lagi menggunakan tambahan media lain seperti gambar atau alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio - Visual

a. Pengertian Media Audio - Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar (Bahri & Zain, 2002, p. 141)

Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

b. Karakteristik dan Jenis – Jenis Media Audio - Visual

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat (Suleiman, 1985, p. 11)

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual. Dilihat dari segi keadaannya, media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni.

1) Audio – Visual Murni

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

a). Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film

merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu : “ The right film in the right place at the right time used in the right way” (Usman & Asnawir, 2002)

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tema pembelajaran
- 2) Dapat menarik minat siswa
- 3) Benar dan autentik
- 4) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan
- 5) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- 6) Perbendaharaan bahasa yang benar. (Usman & Asnawir, 2002, p. 98)

b) Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

c) Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.

2) Audio - Visual tidak murni

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda (Bahri & Zain, 2002, p. 114). Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

a) Sound slide (Film bingkai suara)

Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi (Arsyad, 2011, p. 155).

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat (visual, audio). Dengan semakin banyaknya indra yang terlibat maka siswa lebih

mudah memahami suatu konsep. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.

3. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual. Azhar Arsyad (2014, p. 50) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Cheppy Riyana (2007, p. 5) mengatakan bahwa media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat menampilkan gambar yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai yang menyajikan informasi yang bersifat edukatif berisi proses, menjelaskan konsep, prinsip, mempengaruhi sikap maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Media video dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik menerima pembelajaran dan menjadikan peserta didik lebih berpusat media yang ditujukan. Karena itu, banyak sekali penggunaan media video yang digunakan pendidik dalam menunjang

proses pembelajaran. Dalam hal ini, penulis akan melakukan pengembangan media video keberagaman budaya di Gresik.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Cheppy Riyana (2007, p. 77) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video perlu memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

1. Video mampu memperbesar objek yang kecil/ terlalu kecil yang tidak dapat/ kurang dapat dilihat oleh mata telanjang.
2. Video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan.
3. Video mampu membuat objek menjadi still picture artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam.
4. Daya tarik video mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit.
5. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual, atau kekinian.

Daryanto (2012, pp. 86–88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
2. Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.

3. Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
4. Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
5. Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media video sebagai media pembelajaran, maka harus diketahui karakteristik video yang dapat mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran. Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu sasaran penggunaan video yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Arief S. Sadiman dkk. (2012, p. 74) menyatakan bahwa media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media video antara lain yaitu:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya.

2. Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian dan siswanya.
3. Dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
4. Keras lemahnya suara dapat diatur.
5. Gambar proyeksi dapat di-beku-kan untuk diamati.
6. Objek yang sedang bergerak dapat dapat diamati lebih dekat

Sementara kekurangan yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan media video dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
2. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
3. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut Azhar Arsyad (2014, pp. 50–51) mengungkapkan bahwa terdapat ke-untungan dan keterbatasan video sebagai media pembelajaran. Keuntungan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

1. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
2. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.
3. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Sementara keterbatasan media video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan video pada umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.

2. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media video ini tidak terlepas dari kelebihan dan keterbatasan yang dimilikinya. Kelebihan media video sebagai media pembelajaran adalah mampu menampilkan gambar yang bergerak secara berulang-ulang maupun dihentikan pada bagian tertentu sehingga memudahkan mengulang materi yang belum dipahami, praktis dan efisien waktu, mampu menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik, serta dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok. Sementara kekurangan media video ini sebagai media pembelajaran adalah komunikasi akan cenderung bersifat satu arah sehingga guru harus kreatif dalam memberikan umpan balik, media video pembelajaran materi keragaman budaya di Gresik belum tersedia sehingga media harus diproduksi sendiri. Sementara itu dalam proses produksinya sangat kompleks sehingga membutuhkan peralatan yang lengkap, dan membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media video bukan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Banyak keuntungan yang didapatkan dari penggunaan media video seperti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pemahaman mengenai keragaman budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya yaitu di Gresik. Sedangkan untuk keterbatasan dalam media video pembelajaran adalah yang memerlukan biaya tambahan dalam pengadaan fasilitas LCD Proyektor dan sound system yang tidak semua sekolah memilikinya. Namun dalam hal ini tidak menjadi kendala karena sarana dan prasarana di UPT SD Negeri 76 Gresik sudah cukup memenuhi pengadaan tersebut.

d. Kriteria Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007, pp. 11–13) dalam mengembangkan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi.

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Media video cocok untuk demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya teknik pembuatan roti, proses pembelahan sel, dan lain sebagainya.

2. Durasi waktu

Durasi waktu video yang ideal yaitu sekitar 20-40 menit karena dikaitkan dengan kemampuan daya ingat dan konsentrasi manusia terbatas antara 15-20 menit. Setelah menit tersebut konsentrasi manusia cenderung terganggu karena lelah.

3. Format sajian video

Format sajian video yang cocok untuk digunakan sebagai pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Naratif: Dalam format ini informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya.
- b. Wawancara: Dalam format ini pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber.
- c. Presenter : Dalam format ini mirip dengan format naratif namun narator tampak di layar monitor sebagai presenter.
- d. Format gabungan : Dalam format ini dapat pula format di atas digabungkan artinya materi disajikan oleh presenter disertai adegan wawancara dengan tokoh/ narasumber.

Dalam pengembangan media video pembelajaran materi keragaman budaya di Gresik pada penelitian ini, peneliti menggunakan format sajian naratif dimana informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya. Hal ini dianggap cocok dengan konsep video yang akan

dikembangkan dimana gambar fokus diarahkan pada berbagai macam- macam budaya, seperti pakaian, rumah, makanan, suku, dan alat musik kemudian disertai dengan keterangan yang disampaikan oleh narator.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam membuat video sebagai media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu dipenuhi diantaranya yaitu tipe materi, durasi waktu, format video. Materi yang akan dimasukkan ke dalam video ini adalah tipe materi keragaman budaya di Gresik sehingga cocok apabila menggunakan media video sebagai media pembelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Menurut Sapriya (2009) Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat Pendidikan IPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih. Istilah IPS mulai dikenal tahun 1970an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal dan mulai digunakan pada kurikulum 1975. Dalam kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran lainnya. Memberikan pelajaran IPS sejak dini sangat diperlukan oleh peserta didik, gunanya untuk mempersatukan dan mempererat bangsa sehingga memperkecil untuk terjadinya keretakan persaudaraan di Indonesia, selain itu memberikan pelajaran IPS berguna untuk memperkenalkan kepada peserta didik bahwasannya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain.

b. Tujuan IPS

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu pengetahuan Sosial membahas hubungan antara masyarakat dengan lingkungannya sehingga peserta didik akan mengerti cara untuk menyelesaikan masalah dan memahami terkait lingkungan sosial masyarakat. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 no 20 Pengetahuan Sosial di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan komunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan terdapat tujuan IPS (Susanto, 2016) disekolah, yaitu:

- a. Setelah memahami nilai sejarah dan kebudayaan, peserta didik dapat memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap masyarakat
- b. Peserta didik dapat memecahkan permasalahan setelah memahami konsep dasar yang telah dipelajari di IPS
- c. Mampu mengambil keputusan yang tepat jika mendapat permasalahan dimasyarakat
- d. Setelah mengamati permasalahan yang terjadi dimasyarakat, peserta didik dapat menganalisis dengan berfikir kritis dan mengambil tindakan yang tepat

e. Mampu mengembangkan potensi yang telah diberikan sehingga memiliki sikap tanggung jawab dimasyarakat.

c. Karakteristik IPS

Menurut Trianto (2010), IPS mempunyai beberapa karakteristik yaitu:

1. IPS merupakan gabungan dari unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

2. SK dan KD IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi yang dikemas menjadi pokok bahasan

3. SK dan KI dalam IPS menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner

SK dan KI dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaha lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan tingkat dasar dan menengah.

Menurut (Somantri, 2001) Karakteristik IPS adalah sebagai berikut:

(1) berbagai batang tubuh (body of knowledge) disiplin ilmu – ilmu sosial yang diorganisasikan secara sistematis dan ilmiah, (2) batang tubuh disiplin itu berisikan sebuah teori dan generalisasi yang handal dan kuat serta dapat diuji tingkat kebenarannya (3) batang tubuh disiplin ilmu – ilmu sosial ini disebut juga structure disiplin ilmu atau ada juga yang menyebutnya dengan fundamental ideas, (4) teori dan generalisasi ddalam struktur itu disebut pula pengetahuan ilmiah yang dicapai lewat pendekatan conceptual dan “syntactis” yaitu lewat proses bertanya, berhipotesis, pengumpulan data (observasi dan eksperimen), (5) setiap teori dan generalisasi ini

terus dikembangkan, dikoreksi dan diperbaiki untuk membantu dan menerangkan masa lalu, masa kini, dan masa depan serta membantu memecahkan masalah – masalah sosial melalui pikiran, sikap, dan tindakan terbaik.

d. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pola pembelajaran IPS menekankan unsur pembelajaran bukan sebatas menanamkan kepada peserta didik hafalan IPS melainkan upaya untuk praktek apa yang telah mereka pelajari sebagai bekalnya nanti untuk melakoni kehidupan dimasyarakat dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Mempelajari IPS menggunakan pembelajaran secara langsung akan membuat peserta didik mampu memahami pembelajaran secara langsung karena tidak sekedar menghafal dan merasa semangat, aktif, dan kreatif. Perlu memperhatikan pembelajaran IPS yang diterapkan kepada peserta didik kelas rendah karena dalam masa perkembangan kemampuan kognitifnya sehingga memerlukan benda kongkrit dalam memahami sebuah pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mendapatkan ketrampilan dan sikap yang sesuai dengan penerapan yang ada dimasyarakat.

e. Hakikat IPS

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan peserta didik, sehingga dengan diberikan pendidikan maka IPS diharapkan mampu melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara (Susanto, 2016).

5. Tinjauan Materi Keragaman Budaya di Gresik

Kebudayaan yang ada di Indonesia sangat beragam, mulai dari keragaman suku bangsa, rumah adat, tarian, bahasa, agama dll. Salah satunya keberagaman yang ada di Gresik, Jawa Timur. Lokasi Kabupaten Gresik terletak di sebelah Barat Laut Kota Surabaya yang merupakan Ibukota Propinsi Jawa Timur dengan luas wilayah 1.191,25 km² yang terbagi dalam 18 kecamatan, 330 desa, dan 26 kelurahan. Secara geografis wilayah Kabupaten Gresik terletak antara 112° sampai 113° Bujur Timur dan 7° sampai 8° Lintang Selatan serta merupakan dataran rendah dengan ketinggian 2 sampai 12 meter di atas permukaan air laut, kecuali Kecamatan Panceng yang mempunyai ketinggian 25 meter di atas permukaan air laut.

Sebagian wilayah Kabupaten Gresik merupakan daerah pesisir pantai, yaitu memanjang mulai dari Kecamatan Kebomas, Gresik, Manyar, Bungah, Sidayu, Ujungpangkah, dan Panceng serta Kecamatan Sangkapura dan Tambak yang lokasinya berada di Pulau Bawean. Wilayah Kabupaten Gresik sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah timur berbatasan dengan Selat Madura dan Kota Surabaya, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo dan Kabupaten Mojokerto, serta sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Lamongan.

Di Kabupaten Gresik terdapat beberapa keberagaman budaya, diantaranya pakaian, rumah, makanan, suku dan alat musik sebagai berikut :

a. Pakaian

1. Pakaian Khas Gresik

Salah satu budaya yang ada di Gresik yaitu pakaian, biasa disebut dengan Pakaian Khas Gresik (PKG). Pakaian Khas Gresik biasa digunakan saat Hari Ulang Tahun Pemerintah Kabupaten Gresik. Pakaian Khas Gresik bagi perempuan yaitu, baju kebaya

dipadu dengan sarung ditambah kurosi atau kerudung sarung. Sedangkan Pakaian Khas Gresik bagi laki-laki mengenakan baju safari lengan panjang warna putih, dan bawahan putih berlilit sarung, serta memakai kopiah.



Gambar 2.1 Pakaian Khas Gresik

Sumber: http://www.mracang.com/2015/03/pakaian-khas-gresik_2.html (D. P. dan K. K. Gresik, 2021)

b. Rumah

1. Dhurung

Dhurung adalah rumah adat Bawean. Konsep rumah ini sangat sederhana, tanpa dinding dan sekat, serupa gubuk dengan ukuran sekitar 2 x 3 meter. Bangunan Dhurung disangga oleh empat tiang atau lebih. Rumah ini biasanya hanya sebagai bangunan tambahan yang letaknya di samping atau di depan rumah utama. Fungsi bangunan ini sebagai tempat melepas lelah setelah bekerja dan tempat saling bertemu antar masyarakat. Rumah adat Dhurung masih dapat dijumpai di Kecamatan Tambak dan Sangkapura yang terletak di Pulau Bawean, Kabupaten Gresik.



Gambar 2.2 Dhurung

Sumber: <https://www.99.co/blog/indonesia/ragam-rumah-adat-jawa-timur/>

2.Kampung Kemas

Kampoeng Kemas merupakan perkampungan yang terdapat beberapa bangunan rumah kuno dengan gaya arsitektur Eropa dan Cina. Perkampungan tersebut terletak di daerah kemas (200m di sepanjang Jl. Nyai Ageng Arem-arem) berjarak sekitar 700 m alun-alun Kota Gresik. Nama Kemas konon bermula pada keberadaan seorang pengrajin emas yang bernama Bak Liong. Karena kualitas atau hasil kerajinannya yang bagus, maka banyak orang yang memesan perhiasan kepadanya. Lama kelamaan kampung tempat pengrajin emas itu tinggal disebut Kampung Kemas.

Beberapa bangunan yang ada di kampung ini tergolong bangunan tua yang berpotensi sebagai Bangunan Cagar Budaya karena usia bangunan yang lebih dari 50 tahun (rata-rata antara 50-100 tahun dibangun pada tahun 1909 M), keunikan arsitektur, dan sejarah yang melatarbelakanginya. Gaya arsitektur Eropa dapat dilihat pada pilar-pilar penyangga atap, jendela dan pintu relatif besar, serta ornamen pada dinding/ pilaster. Sedangkan gaya arsitektur Cina dapat dilihat pada atap dan pemakaian warna serba

merah. Saat ini beberapa bangunan rumah tersebut masih terawat dengan baik, karena masih ditempati sebagai rumah tinggal dan pada bagian atasnya (lantai 2) beberapa masih dimanfaatkan untuk budidaya burung wallet. Banyak pengunjung yang datang ke kampung Kemasan dengan berbagai tujuan, antara lain: sekedar berwisata, foto selfi, foto pra wedding, dan obyek penelitian bangunan kuno.



Gambar 2.3 Kampung Kemasan

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/04/15/kampung-kemasan/> (D. K. dan I. K. Gresik, 2021)

c. Makanan

1. Nasi Krawu

Nasi krawu merupakan satu makanan kuno yang sampai hari ini masih bisa ditemui di kota Santri, Gresik, Jawa Timur. Meski berkembang di Gresik, ada pendapat bahwa makanan ini merupakan masakan leluhur dari Madura. Salah satunya didasarkan pada banyaknya pedagang nasi krawu yang berasal dari Madura. Kata krawu sendiri sebenarnya berasal dari kata krawukan yang artinya diambil dengan jari tangan (krawuk). Makanan ini disajikan dengan daun pisang dan diambilkan oleh sang pembuat dengan jari-jari tangannya. Untuk menikmatinya, disarankan untuk menggunakan tangan, bukan dengan sendok atau garpu. Makanan

ini terdiri dari nasi putih pulen dengan lauk suwiran daging sapi yang dimasak agak pedas dengan kadar minyak tinggi. Biar lengkap, bisa ditambahkan semur babat maupun semur ikan bandeng yang dicampur tahu serta kentang.



Gambar 2.4 Nasi Krawu

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2021/03/04/nasi-krawu/>
(D. P. dan K. K. Gresik, 2021)

2. Pudak

Pudak adalah makanan atau kue khas kota Gresik, Jawa Timur, Indonesia. Makanan ini terbuat dari bahan tepung beras, gula pasir/gula jawa dan santan kelapa yang dimasukan kemasan terbuat dari bahan yang disebut “ope” yaitu pelepah daun pinang. Pudak juga ada yang berbahan sagu dan disebut pudak sagu. Pada perkembangannya, ragam pudak tidak terbatas 3 rasa macam saja seperti sebelumnya : pudak putih (gula pasir), pudak merah (gula jawa) dan pudak sagu. Pada masa kini, oleh kreatifitas pembuat kue pudak untuk merebut pasar, maka ragam dan rasa pudakpun bertambah, diantaranya pudak pandan yang berwarna hijau dan harum karena campuran sari daun pandan. namun terkadang para pembuat pudak memilih menggunakan daun suji sebagai perwarna pengganti, mengingat warnanya yang lebih kuat hijaunya, sensasinya juga tak kalah dengan daun pandan.

Disamping rasa yang khas, bentuk kemasan pudak tidak ada yang menyamai di antara jajanan manapun. Dari bahan yang

sudah mulai langka, pembuatannya pun tidak sederhana. Pangkal pelepah daun pinang harus disamak lebih dahulu untuk memisahkan kulit luar dan kulit dalam. Kulit bagian dalam inilah yang dimanfaatkan. Setelah dibersihkan dan dipotong-potong sesuai ukuran, kemudian dilipat dan dijahit dengan alur seperti huruf L tanpa sudut, sehingga sisi dan dasarnya tertutup dan membentuk ruang seperti gelas. Setelah adonan dituangkan, ujung kemasan yang terbuka dikuncupkan dan diikat, baru dikukus.

Kue pudak merupakan jajanan yang kaya kalori dan mengenyangkan. Disamping itu kue ini bisa bertahan selama 3 hari, bila diangin-anginkan. Konon kue ini dibuat sesuai kebutuhan masyarakat Gresik yang saat itu yang bermata pencaharian sebagai pedagang, yang cenderung bepergian jauh.



Gambar 2.5 Pudak

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/12/23/pudak/>

3. Buah Merah

Buah merah merupakan buah khas Pulau Bawean berbentuk bulat, memiliki bulu halus, dan berwarna merah jika sudah matang atau tua. Buah merah memiliki tekstur daging yang lembut dan bau yang khas. Secara umum, terdapat dua jenis buah merah yaitu buah merah biasa dan mentega. Yang membedakan keduanya adalah warna dan tekstur daging buah. Buah merah biasa berwarna merah dan daging yang lembut. Sedangkan buah merah jenis mentega berwarna agak kuning dan tekstur daging yang lebih

lembut serta baunya lebih khas. Buah merah dapat dikonsumsi langsung maupun diolah menjadi jus, brownies, dan jenis kue lainnya.



Gambar 2.6 Buah Merah

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/07/22/buah-merah/>

4. Sanggring

Sanggring atau Kolak Ayam adalah salah satu makanan khas Gresik. Dari namanya terkesan tidak asing namun bentuk dan rasanya berbeda dengan kolak pada umumnya. Sanggring atau Kolak Ayam terbuat dari daging ayam yang disuwir tipis dengan kuah atau kaldu mirip seperti soto atau bakso namun rasanya manis. Cara pembuatannya pun harus dilakukan oleh para pria yang terlebih dahulu harus berwudlu. Konon menu masakan tersebut berasal dari makanan obat yang dibuat oleh Sunan Dalem (Putra Sunan Giri) pada saat beliau menderita sakit yang berkepanjangan. Atas petunjuk Allah SWT beliau membuat sanggring dan setelah memakannya sakit beliau berangsur-angsur sembuh. Akhirnya, tradisi pembuatan masakan tersebut berlanjut hingga sekarang dan dilakukan pada malam ke 23 Bulan Suci Ramadhan di Masjid Al Mubarak, Desa Gumeno, Kecamatan Manyar – Gresik.



Gambar 2.7 Sanggring

Sumber:

<https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/06/17/sanggring/>

5. Sego Roomo

Nama Sego Roomo diambil dari desa asal kuliner tersebut yaitu dari Desa Roomo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Sebagian orang Gresik menyebutnya Bubur Roomo. Disebut demikian karena memang bentuk atau teksturnya yang memang mirip dengan bubur. Makanan ini juga punya cerita sejarah tersendiri. Konon, ceritanya, ada seorang wanita warga Desa Roomo yang serba kekurangan. Dia kemudian berkeluh kesah kepada seorang dari Sembilan Wali. Sang Wali kemudian menyarankan agar si wanita menjual desanya. Si wanita itu kebingungan menerjemahkan petunjuk tersebut.

Akhirnya, si wanita menemukan jawaban teka-teki tersebut. Dia diminta untuk menjual Sego Roomo yang memang menjadi makanan khas desa setempat. Dan, jadilah kebiasaan warga Roomo berjualan Sego Roomo jika berada di luar desa tersebut. Sego Roomo punya karakter yang berbeda dengan makanan khas lainnya. Makanan ini disajikan di atas wadah dari daun pisang yang disebut takir yang dituangi sayur dan krupuk dan diberi bubur berwarna kuning yang disebut dengan Roomo. Di bagian atas

ditaburi koya yang terbuat dari parutan kelapa goreng yang juga dicampuri sambal. Rasanya ada gurih, ada pedasnya dan bercampur rasa bubur yang dominan rempahnya.



Gambar 2.8 Sego Roomo

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/06/17/sego-roomo/>

6. Jubung

Jubung adalah jajanan mirip jenang terbuat dari ketan hitam yang di taburi wijen. Biasanya Jubung ditempatkan dalam Jubung atau selongsong warna putih kecoklatan yang terbuat dari kulit pohon pinang. Dari proses awal, pembuatan Jubung sendiri memerlukan waktu sedikitnya 24 jam, mulai dari merendam ketan, menggiling, memasak hingga membungkusnya. Mula-mula, ketan yang sudah di rendam selama 12 jam ini, di giling hingga halus. Saat bersamaan, parutan kelapa di ambil sarinya, kemudian di masak hingga kental. Kemudian, tepung ketan di masukkan wajan sambil di campur sari kelapa yang sudah masak. Untuk memperoleh rasa yang lebih enak, adonan juga di tambah telur ayam. Proses memasak adonan ini, adalah proses paling lama.

Untuk menghasilkan Jubung terbaik, membutuhkan waktu 6 jam hingga adonan benar-benar kental. Tak heran, jika juru masaknya adalah kaum lelaki, karena adonan jubung harus di aduk terus menerus. Setelah kental, adonan Jubung di tambah gula pasir secukupnya. Untuk 5 kilo gram ketan, perlu 2 kilo gram gula pasir. Adonan kemudian di bungkus untuk siap di jual. Ciri khas

bungkusan Jubung adalah daun pinang muda yang di lilit mirip gelas mini. Warga setempat, mengenal daun pinang ini dengan nama, ope. Bungkus daun pinang akan menambah citra rasa Jubung sebagai camilan tradisional.



Gambar 2.9 Jubung

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/05/27/jubung/>

7.Otak-Otak Bandeng

Bagi mereka yang senang dengan wisata kuliner pastinya tahu, otak-otak bandeng merupakan makanan khas Gresik yang wajib dicicipi selain nasi krawu dan pudak. Salah satu otak-otak bandeng Gresik yang terkenal adalah buatan bu Muzanah yang berdiri sejak tahun 1969. Menurut Ani, anak bu Muzanah mengatakan bahwa, awalnya hanya terima pesanan yakni jika ada orang yang pesan baru dibuatkan. Kemudian membuat dan dititipkan ke pedagang yang ada di Siola Surabaya, setelah banyak peminatnya akhirnya menjual hanya otak-otak bandeng di rumah.

Karena pembeli semakin banyak kemudian mendirikan toko dan yang dijual pun beraneka ragam tidak hanya otak-otak bandeng. Dalam sehari, otak-otak bandeng bu Muzanah diproduksi sebanyak 150 ekor. Proses pembuatan otak-otak bandeng memakan waktu kurang lebih tiga jam. Bandeng yang dipilih pun ukurannya sama yaitu dengan berat rata-rata 4 ons dan bandengnya adalah jenis bandeng yang tidak bau tanah. Otak-otak bandeng bisa bertahan sampai dua hari, ini dikarenakan otak-otak tersebut tidak

memakai bahan pengawet. Namun jika dimasukkan ke dalam lemari es bisa bertahan sampai 5 hari sampai satu minggu. Nah bagi anda yang ingin membeli otak-otak bandeng sebagai oleh-oleh, pilihlah otak-otak bandeng yang sudah dingin, sehingga akan lebih awet, jangan memilih yang masih hangat. Otakotak bandeng dibanderol dengan harga Rp.37.500 / ekor.



Gambar 2.10 Otak-Otak Bandeng

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/05/20/otak-otak-bandeng/>

d. Suku

1.Suku Jawa

Budaya Jawa lahir dan berkembang, pada awalnya, di pulau Jawa yaitu suatu pulau yang panjangnya lebih dari 1.200 km dan lebarnya 500 km bila diukur dari ujung-ujungnya yang terjauh. Masyarakat Jawa atau orang Jawa terkenal sebagai suku bangsa yang sopan dan halus. Masyarakat Jawa adalah masyarakat yang penuh perhitungan. Mereka mengenal “sifat-sifat” bulan Jawa dengan baik.

Dengan demikian jika akan melaksanakan aktifitas misalnya menabur benih, pindah rumah, menikah bahkan

menebang pohon akan diperhitungkan dengan teliti dan cermat dengan memilih jam, tanggal dan bulan yang dianggap paling tepat. Orang Jawa menerapkan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang digunakan oleh suku Jawa yakni ada beberapa macam yaitu: Kromo Inggil, Kromo alus, Ngoko alus, Ngoko andep.



Gambar 2.11 Suku Jawa

Sumber: <https://nazarul14.wordpress.com/2016/03/25/budaya-jawa-timur/>

2. Suku Bawean

Orang Bawean menghuni pulau Bawean di laut Jawa, disebelah utara pulau Madura. Menurut catatan lebar (1964) nama lain untuk suku bangsa ini adalah Babian atay Boyan. Mereka merupakan suku yang terbentuk karena adanya percampuran orang Jawa, Bugis, Makassar, Madura dan Banjar. Suku Bawean tergolong pada dialek Madura, tetapi mereka membedakan diri dengan suku bangsa Madura. Kebudayaan laut, pertanian, perdagangan antar pulau menjadi pencaharian utama masyarakat suku Bawean. Menurut Vredenberg (1964) dalam Ensiklopedi Suku Bangsa oleh (Zulyani, 2015) mencatat bahwa popuasi Bawean

sekitar 48.000. Pemenuhan kebutuhan masyarakat Bawean yaitu dengan cara merantau (Melalatoa & Junus, 1995). Agama yang dianut oleh suku bawean yakni kebanyakan agama islam.



Gambar 2.12 Suku Bawean

Sumber: <https://beritagresik.com/news/04/10/2015/pencak-silat-bawean-harus-terus-dilestarikan.html>

e. Alat Musik

1. Rebana

Rebana adalah salah satu alat musik bernuansa islam di Indonesia, salah satunya adalah di Gresik. Rebana biasanya digunakan untuk mengiringi musik gambus, qosidah, dan sholawatan (hadrah). Alat musik ini terbuat dari bahan kayu sebagai rangkanya dan kulit sapi sebagai tertabuhnya. Industri pembuatan rebana ini terdapat di Desa Bungah, Kecamatan Bungah – Gresik.



Gambar 2.13 Rebana

Sumber: <https://disparbud.gresikkab.go.id/2020/07/08/rebana/>

6. Model Pengembangan

Berdasarkan bagan yang dikembangkan oleh (Thiagarajan,1974) dalam bukunya Trianto, Model Pembelajaran Terpadu (Konsep Startegi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Sartuan Pendidikan) (2015), mendefinisikan bahwa bagan tersebut terdiri dari :

a. Tahap Pendefinisian (define)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat – syarat pembelajaran. Dalam menentukannya diawali dengan analisis tujuan dari bahasan materi yang dikembangkan. Tahap ini terdapat lima langkah pokok yaitu analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran (Trianto, 2015)

b. Tahap Perancangan (design)

Tahap ini merupakan tahap mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat langkah yaitu: (1) penyusunan tes acuan, (2) pemilihan bahan ajar yang sesuai tujuan, dan (3) pilihan format, pemilihan format ni dilakukan dengan menngkaji format bahan ajar yang sudah ada (Kurniawan, 2013)

c. Tahap Pengembangan (develop)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi dari hasil uji validitas berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi: (1) validasi perangkat oleh para pakar yang ahli dibidangnya,

(2) revisi bahan ajar yang dikembangkan, dilakukan setelah melalui tahap validasi dan (3) uji coba dilakukan terbatas dengan peserta didik yang sesungguhnya (Trianto, 2015).

d. Tahap Penyebarluasan (disseminate)

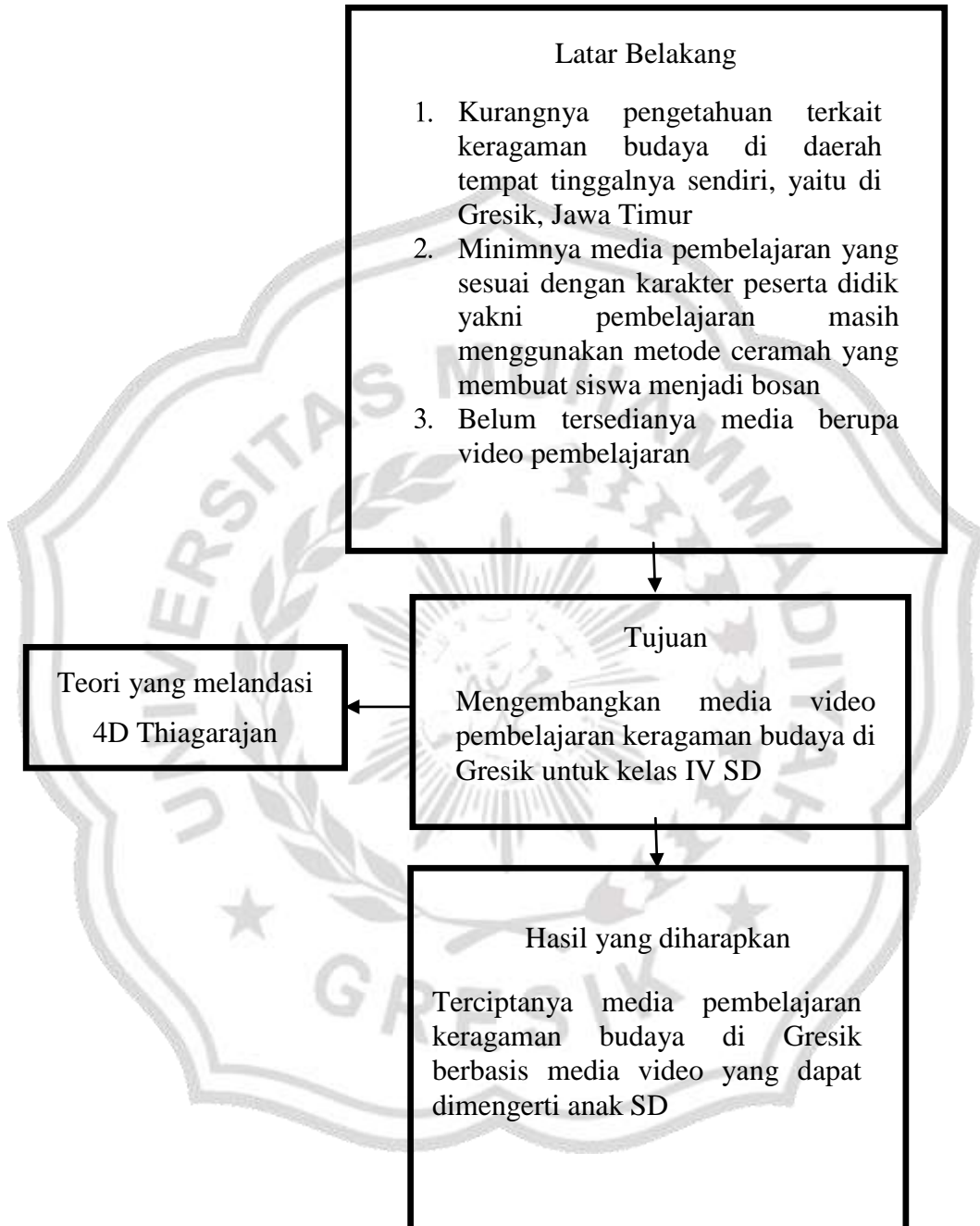
Tahap ini merupakan tahap akhir pengembangan produk, produk yang sudah direvisi kemudian diimplementasikan. Menurut (Trianto, 2015) penggunaan dan pendistribusian perangkat yang dikembangkan pada skala yang lebih luas dengan tujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektifitas penggunaan perangkat dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Mutia, Adlim, A. Halim pada tahun 2017 dengan tujuan mengembangkan video pembelajaran IPA pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP Inshafuddin Banda Aceh (2018). Dalam penelitian ini, video dilengkapi dengan gambar, audio, animasi, serta bahasa yang mudah dipahami. dilakukan pembuatan media dengan menggunakan aplikasi Imovie. Sedangkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran. Rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 4 validator sebesar 92,67% (sangat layak).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar pada tahun 2015 dengan tujuan mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis Animaker pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh ahli materi sebesar 81,3 % dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta untuk aspek kualitas dan keefektifan media oleh sebesar 82,22%. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, video animasi pembelajaran dibuat menggunakan animaker yang merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin, mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon (2016). Dalam penelitian tersebut mempunyai Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Hal ini membuktikan bahwa tingginya tingkat pengaruh video terhadap hasil belajar siswa MIN Kroya.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir