

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Saat proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut penyampaian pesan sangatlah penting dan untuk mempermudah penyampaian pesan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk. 2020:4). Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan, dkk. 2020:8).

Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang pikiran peserta didik agar lebih fokus dalam menerima materi yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

dengan baik. Pembuatan media pembelajaran juga harus menarik agar peserta didik tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Masing-masing jenis mempunyai karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. (Anon 2018:10) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran secara umum yang dibagi menjadi empat jenis, antara lain:

1. Media Visual adalah media yang bisa dilihat oleh peserta didik. Media ini hanya mengandalkan indra penglihatan. Contohnya: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, dan lain sebagainya.
2. Media Audio adalah media yang bisa didengar oleh peserta didik. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan lain sebagainya.
3. Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan lain sebagainya.

4. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.
Contohnya: internet, artinya belajar dengan menggunakan media internet dimana mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.

(Muhson 2010:6) menyatakan bahwa berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

1. Media audio

Contohnya: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.

2. Media visual

- a. Media visual diam

Contohnya: foto, buku, majalah, surat kabar, buku referensi, dan lain sebagainya.

- b. Media visual gerak

Contohnya: film bisu.

3. Media audio-visual

- a. Media audio-visual diam

Contohnya: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

- b. Media audio-visual gerak



Contohnya: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4. Media serba neka

a. Papan dan display

Contohnya: papan tulis, majalah dinding, papan magnetic, dan lain sebagainya.

b. Media tiga dimensi

Contohnya: realia, sampel, model, diorama, dan lain sebagainya.

c. Media teknik dramatisasi

Contohnya: drama, pantomim, bermain peran, panggung boneka, dan lain sebagainya.

d. Sumber belajar pada masyarakat

Contohnya: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

e. Belajar terprogram

f. Komputer

Setiap masing-masing jenis media mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Sehingga dalam memilih media untuk digunakan saat proses pembelajaran harus lebih selektif lagi yang sesuai dengan suasana yang ada di sekitar.

g. Prinsip/Pemilihan Media Pembelajaran

Kelancaran pembelajaran sangatlah penting dalam menentukan pemahaman peserta didik. Agar proses pembelajaran yang sedang dilakukan dapat berjalan dengan lancar maka pendidik harus

mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Baharun dalam Asreiani (2018:6-9) ada beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran yang perlu diperhatikan, antara lain:

a. Prinsip efektivitas dan efisiensi

media yang telah memenuhi efektivitas dan efisiensi akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran.

b. Prinsip taraf berfikir siswa

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berfikir siswa maka akan membuat siswa menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran sehingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran

Semakin interaktif media pembelajarannya maka makin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar.

d. Ketersediaan media pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran harus dihitung terlebih dahulu berapa media yang akan digunakan oleh siswa. Apabila pembelajaran dilakukan secara berkelompok maka media yang tersedia harus mencukupi.

e. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan.

f. Alokasi waktu

Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran harus mempunyai relevansi yang baik dengan materi pembelajaran.

g. Fleksibelitas media pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar di kelas harus memiliki fleksibelitas yang baik. Media pembelajaran yang dikatakan mempunyai fleksibelitas yang dapat digunakan dalam berbagai situasi. Kadang kala saat proses pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat digunakannya suatu media pembelajaran.

h. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Guru harus berhati-hati dalam memilih media pembelajaran. Kadang kala ada media pembelajaran yang kalau tidak hati-hati dalam penggunaannya dapat mengakibatkan kecelakaan atau membuat siswa terluka. Media pembelajaran yang dipilih haruslah media pembelajaran yang aman bagi siswa sehingga hal-hal yang

tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi apa-apa.

Kriteria utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Tujuan praktis pengembangan dilapangan harus diidentifikasi menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya, selanjutnya diadakan pembahasan mengenai beberapa media yang mudah dijangkau, banyak tersedia, guru-guru yang ada di sekolah mampu mengoperasikannya baik pada saat ini maupun masa yang akan datang (Umar 2014:6).

Melalui pemilihan media sebelum melakukan pembelajaran dapat meminimalisir adanya hal-hal yang tidak diinginkan saat proses pembelajaran berlangsung.

h. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dapat berupa proses, produk, dan rancangan (Setyosari, 2016:271). Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang mampu mempermudah saat proses pembelajaran. Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk atau desain, tetapi menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan (Setyosari, 2016:281).

2. Media Mading 3D

a. Pengertian Media Mading 3D

Media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan siswa dapat lebih cepat dalam memahami materi yang diberikan. Salah satu media yang dapat digunakan saat proses pembelajaran adalah majalah dinding. Majalah dinding atau mading merupakan suatu media penyampaian informasi yang penyajian informasinya dipajang pada dinding atau sejenisnya. Media dibedakan menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Menurut Sudjana dalam Krisnawati (2013:2) media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja.

Mading 3D (Tiga Dimensi) dapat dikatakan sebagai mading yang mempunyai ruang didalamnya (Syahputra 2017:12). Penggunaan mading 3D lebih bisa menampilkan ekspresi dari tulisan menjadi lebih jelas dan lebih kreatif. Mading 3D memang membutuhkan ruang yang lebih besar namun dalam hal kreatifitas dapat membuat peserta didik lebih kreatif.

Majalah dinding tiga dimensi atau mading 3d dapat dikatakan suatu media penyampaian informasi yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi serta penyajian informasinya dipajang pada dinding.

b. Manfaat Media Mading 3D

Ada beberapa manfaat dari media mading 3D, salah satunya dijelaskan oleh Jaka Syahputra (2017:13) yaitu, (1) siswa seakan-akan melihat benda nyata dengan media 3D, (2) menimbulkan ketertarikan kepada siswa, (3) memberi pengalaman yang sebenarnya, (4) memberi kesempatan kepada murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media, (5) memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi antara satu sama lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Mading 3D

Media mading 3D merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan karena tampilannya yang berbentuk tiga dimensi. Walaupun termasuk media yang menarik untuk digunakan namun media mading 3D juga mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, salah satunya dijelaskan oleh (Setyawan 2017:12-13) yaitu:

a. Kelebihan Media Mading 3D

- 1) Siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D
- 2) Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berpikir dan menyelidikinya
- 3) Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena siswa dapat belajar
- 4) Siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda dengan baik
- 5) Memberikan pengalaman tentang keadaan sebenarnya

- 6) Memberi lebih banyak peluang kepada murid untuk berinteraksi antara satu sama lain
- b. Kelemahan Media Mading 3D
- 1) Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu
 - 2) Membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya
 - 3) Siswa tidak akan jika bentuk 3D tidak sama dengan nyatanya
 - 4) Terbantur alat untuk membuat media 3D
 - 5) Membutuhkan ruang yang lebar

3. Literasi Budaya

a. Pengertian Literasi Budaya

(Hermiyanty dan Bertin 2017:10) menyatakan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya adalah kemampuan untuk mengetahui budaya yang dimiliki bangsa, baik kearifan lokal maupun budaya nasional, serta kemampuan dan keinginan untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan tersebut (Hamam 2018:30).

Melalui kedua teori tersebut maka literasi budaya dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam memahami mengenai kebudayaan lokal yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Berdasarkan pendapat di atas maka literasi budaya merupakan kebiasaan seseorang dalam berpikir, memahami terhadap kebudayaan lain.

4. Tinjauan Materi

a. Jangkrik Genggong

Jangkrik genggong merupakan upacara adat di Dusun Tawang Desa Sidomulyo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan. Upacara adat ini dilakukan sekali dalam setahun yaitu setiap hari Selasa Kaliwon tepatnya pada hari Anggara Kasih, pada bulan Selo (Longkang/Dzulqo'dah). Penamaan Jangkrik Genggong diambil dari gendhing tayub klenganan (kesukaan) dari Wonocaki, salah satu sosok yang dipercaya warga setempat sebagai danyang punden (makhluk halus penunggu tempat yang dikeramatkan).

Upacara adat ini juga sebagai pertanda perayaan untuk anak laki-laki yang telah beranjak dewasa. Usai dilakukan upacara adat ini, anak tersebut boleh turun ke laut untuk berlayar karena mayoritas penduduknya bekerja sebagai nelayan di pesisir pantai selatan.

Pelaksanaan upacara adat jangkrik genggong dilengkapi dengan sesaji yang berupa krawon kemandhuk, bothok iwak pajung (kakap merah), dan thethong jaran putih (kotoran kuda putih). Sesaji yang ada nantinya akan dibawa untuk prosesi doa oleh sesepuh adat daerah setempat. Konon, iwak pajung akan melimpah di laut setempat sesaat sebelum acara jangkrik genggong dilaksanakan. Setelah prosesi acara, nelayan akan panen ikan dalam skala yang lebih besar dari biasanya. Sebagian masyarakat percaya bahwa seorang anak laki-laki yang siap

untuk melaut kali pertama harus mengikuti acara jangkrik genggong terlebih dahulu.

b. Asal Usul Jangkrik Genggong

Jangkrik genggong dilatarbelakangi oleh adanya beberapa pepunden di daerah Tawang, Sidomulyo. Setiap pepunden tersebut memiliki sosok penguasa (dalam bahasa Jawa disebut sengkembahurekso) masing-masing. Misalnya Rogo Bahu menguasai Glandhang Plawangan, Gandhung Mlathi menguasai Sumur Gedhe, Mangku Negara menguasai Sumur Pinggir dan Wonocaki menguasai Teren. Masing-masing sosok penguasa tersebut akan merasa nyaman jika masyarakat setempat melakukan agenda tahunan bersih desa dan dilanjutkan dengan tayuban. Setiap sosok penguasa memiliki gendhing klangenan masing-masing sesuai dengan karakter dan selera sengkembahurekso tersebut.

c. Prosesi Acara

Upacara adat jangkrik genggong secara utuh dimulai satu hari sebelum puncak acara yaitu hari Senin Wage (Soma Cemeng). Pada hari senin wage tersebut, seluruh warga melakukan agenda bersih desa, terutama membersihkan pepunden yang ada. Pada malam harinya diadakan acara tirakatan bersama seluruh warga dusun. Acara dilanjutkan pada Selasa Kliwon pagi dimana setiap warga akan membawa encek yang berisi tumpeng.

Bagi warga yang memiliki sukerto (misalnya akan melakukan tradisi ruwatan atau memiliki ujar) akan membawa sesaji sesuai dengan aturan yang ada. Seluruh sesaji dan tumpeng dikumpulkan dalam suatu tempat dan selanjutnya seseorang adat akan melakukan doa atas tumpeng dan sesaji yang terkumpul. Sesaji yang telah didoakan selanjutnya diantar ke masing-masing pepunden. Acara dilanjutkan dengan kembul bujana (makan bersama) oleh seluruh warga masyarakat. Tayub dilaksanakan sebagai penutup acara sebelum agenda tayuban bagi warga masyarakat, dilakukan tayub sakral yang diperankan oleh lima orang lelaki asli dusun Tawang, Sidomulyo.

Kelima lelaki yang memerankan Rogo Bahu, Gambir Anom, Sumur Wungu, dan diakhiri Wonocaki melaksanakan tayub dengan gendhing klangenan masing-masing. Gendhing tersebut akan cakra negara, samirah, godril, ijo-ijo dan diakhiri dengan gendhing jangkrik genggong. Jangkrik genggong juga sebenarnya upacara bersih desa milik para nelayan dan dilaksanakan setiap bulan Selo (Jawa).

Masyarakat menyebut upacara jangkrik genggong karena awal dari upacara itu ada tarian tayub dengan gendingnya jangkrik genggong. Prosesi upacara duplikat ikan kakap merah raksasa dibawa ke balai desa lalu diteruskan ke pesangrahan di pesisir pantai. Pembawa ikan itu adalah para perjaka dan wajib mengenakan pakaian adat Jawa. Sebagai pengiringnya adalah tarian Minoagung yang

dilakukan tarian tayub. Kesemuanya itu dipersembahkan pada makhluk halus penguasa sumber air yang jumlahnya tujuh.

Selain tarian, upacara harus disertai dengan gending-gending yang judulnya sama persis dengan nama-nama ketujuh penguasa sumber air itu. Misalnya makhluk halus mangkonegoro gendingnya harus surung dayung. Gending itu menggambarkan nelayan yang tengah mendayung sampannya di laut bebas. Sedangkan Kethok Jenggot gendingnya sambiran dan Rogo Bahu gendingnya berjudul ijo-ijo dan seterusnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian relevan dalam penelitian ini:

1. Penelitian dari Yasistus Tinja (2017), yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil kevalidan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal buku siswa mencapai persentase 82% dan buku panduan guru mencapai 82%. Tingkat kepraktisan bahan ajar tematik buku siswa mencapai 88% dan buku panduan guru mencapai 93%. Oleh karena itu bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal Manggarai NTT sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini adalah upaya dalam melestarikan nilai budaya kepada siswa Sekolah Dasar, sedangkan untuk perbedaannya adalah penelitian sebelumnya

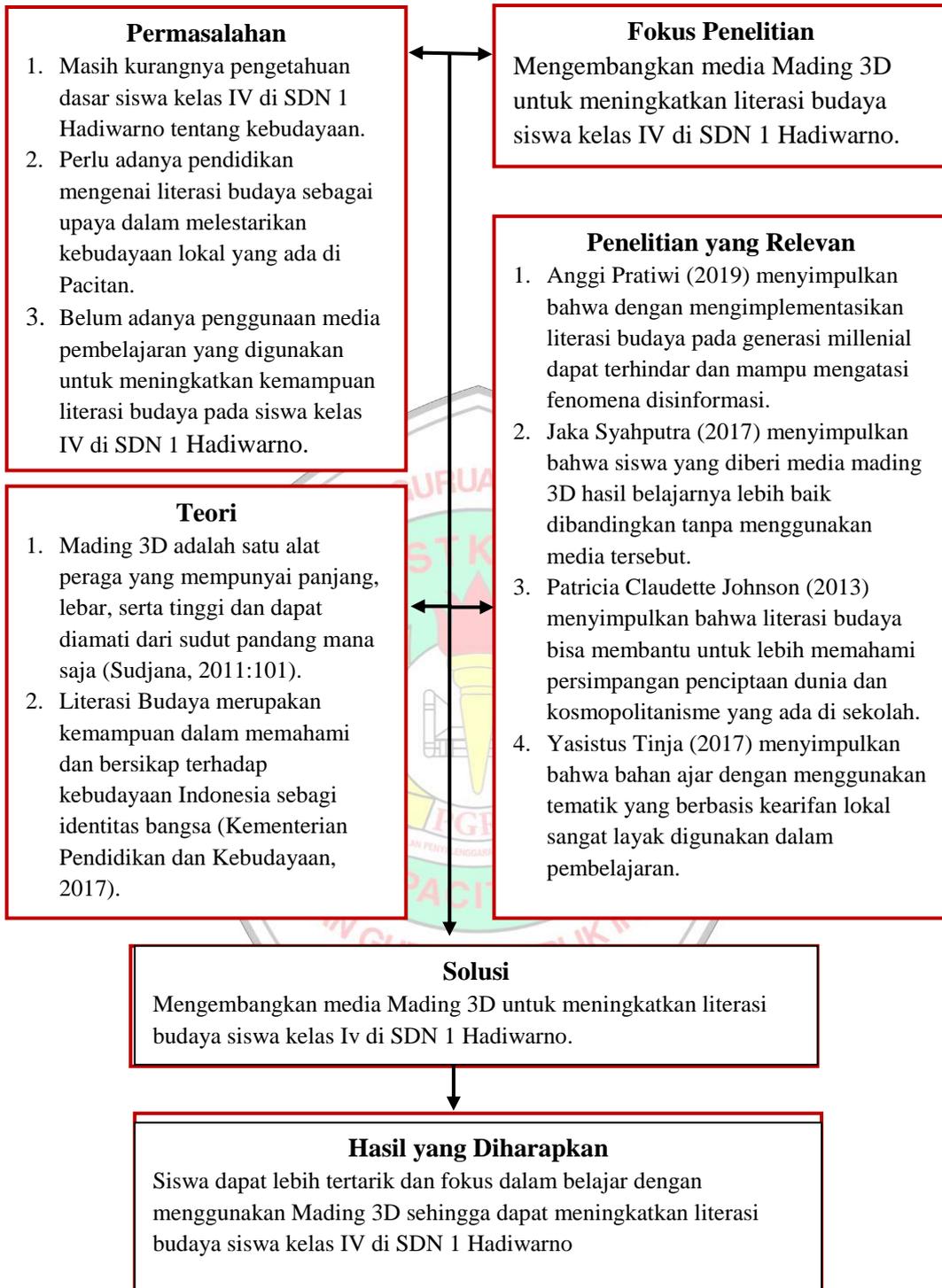
menggunakan pengembangan bahan ajar Tematik dan penelitian ini menggunakan pengembangan media mading 3D.

2. Penelitian dari Ninik Wijaningsih (2017), yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pengembangan produk tersebut dinyatakan valid dan bisa digunakan tanpa revisi. Produk pengembangan tematik dikategorikan efektif karena hasil observasi siswa selama pembelajaran menggunakan buku tematik berbasis budaya lokal bahwa produk pengembangan masuk kategori aktif. Persamaan dari penelitian ini adalah menyangkut terkait kebudayaan, sedangkan untuk perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan pengembangan bahan ajar Tematik dan untuk penelitian ini menggunakan pengembangan media mading 3D sebagai bahan ajarnya.
3. Penelitian dari Patricia Claudette Johnson (2013), yang berjudul Literasi Budaya, Kosmopolitanisme dan Penelitian Pariwisata. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa literasi budaya dapat diterapkan pada komposibilitas. Literasi budaya bisa membantu untuk lebih memahami persimpangan penciptaan dunia dan kosmopolitanisme di sekolah. literasi budaya bermanfaat secara material bagi peneliti pariwisata. Penelitian ini memiliki persamaan terkait literasi budaya. Adapun perbedaannya adalah penelitian sebelumnya tidak menggunakan media mading 3D saat pengambilan data dan penelitiannya juga lebih tertuju pada lingkup yang lebih luas, sedangkan penelitian ini menggunakan media mading 3D saat

pengambilan datanya serta penelitiannya hanya tertuju pada anak Sekolah Dasar.

4. Penelitian dari Jaka Syahputra (2017), yang berjudul Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa siswa yang diberi media mading 3D hasil belajarnya lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut. Terlihat dari uji hipotesis yang menunjukkan terdapat pengaruh dari media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi pada siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan. Persamaan penelitian sebelumnya dengan saat ini adalah penggunaan media mading 3D sebagai bahan ajar saat proses pembelajaran. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya terfokus pada minat belajar siswa dan untuk penelitian ini terfokus pada literasi budaya siswa.
5. Penelitian dari Anggi Pratiwi (2019), yang berjudul Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial di Indonesia. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa dengan mengimplementasikan literasi budaya pada generasi millennial dapat terhindar dan mampu mengatasi fenomena disinformasi. Penelitian ini memiliki persamaan terkait literasi budaya pada generasi millennial. Adapun perbedaannya adalah penelitian sebelumnya terfokus pada disinformasi sedangkan penelitian ini lebih terfokus pada literasi budayanya.

C. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan pada kajian teori dan penelitian relevan, peneliti menuliskan pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang arah pengembangan yang akan dilakukan:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media mading 3D untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?
2. Apakah penggunaan media mading 3D layak digunakan untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?
3. Bagaimana hasil pengembangan media mading 3D untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?

