

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudjana (dalam Masrurroh, 2015, hlm. 56) Mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Menurut Morgan (dalam Gofar, 2017, hlm. 32) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman”. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi peserta didik dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku yang baik. “Dalam interaksi tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor internal yang ada pada diri peserta didik maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan pembelajaran, tugas seorang guru yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang perubahan perilaku peserta didik (E. Mulyasa dalam Fatimah, 2013, hlm. 27)”.

Menurut Nazarudin (2016, hlm. 142) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa”. Menurut Warsita (2014, hlm. 34) menyatakan bahwa

“Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Sedangkan menurut Trianto (2015, hlm. 37) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran dilakukan oleh peserta didik dan pendidik di satuan pendidikan berdasarkan kurikulum yang digunakan sekolah.

2. Komponen-komponen Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Dimiyati (dalam Andini, 2017, hlm. 42) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

a) Peserta Didik

Menurut Nazarudin (dalam Fahrudin, 2016, hlm. 55) mengemukakan bahwa “peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya”. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya. Sedangkan menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 (2013, hlm. 32) Mengenai sistem pendidikan nasional, dimana “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu”. Menurut Sudirman (dalam Efendi, 20015, hlm. 34) menyatakan bahwa “peserta didik adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan”. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. “Dalam hal ini siswa dianggap sebagai seseorang peserta didik yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, makhluk sosial yang mempunyai identitas merah harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal (Muhaimin, dkk, 2014, hlm. 46)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu.

b) Guru

Pengertian guru menurut Muhammad (dalam Suganda, 2014, hlm. 125) “guru merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar”. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Menurut Nawawi (2015, hlm. 280) “Guru adalah orang dewasa, yang karena peranannya berkewajiban memberikan pendidikan kepada anak didik”. Sedangkan menurut Djamarah (2015, hlm. 280) “Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi”. Buchori (dalam Donny, 2018, hlm. 52) menyatakan bahwa “yang akan dapat memperbaiki situasi pendidikan pada akhirnya berpulang kepada guru yang sehari-hari bekerja di lapangan”.

Dari pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Berkaitan dengan penelitian ini guru dalam pembelajaran mata diklat membuat pola adalah guru yang ahli dibidangnya dan berkompeten, tentunya guru yang bisa membimbing siswa dalam pembuatan pola

c) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert (dalam Dania, 2019, hlm. 53) mengemukakan bahwa “memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa”. Sedangkan menurut Daryanto (2016, hlm. 21) “tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam

bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur”. Serta menurut Suryosubroto (dalam Hikmah, 2017, hlm. 67) menegaskan bahwa “tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil”. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Mulyasa (dalam Oki, 2017, hlm. 31) cara pengembangan RPP dalam garis besarnya, antara lain:

1. Mengisi kolom identitas
2. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
3. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
4. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
5. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
6. Menentukan metode pembelajaranyang akan digunakan.
7. Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
8. Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
9. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)
2. Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh

siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari prose pembelajaran.

d) Materi / Isi

Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Djamarah, dkk (dalam Junaida, 2013, hlm. 22) menerangkan bahwa “materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar”. Tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Materi pembelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Karena itu, pemilihan materi pembelajaran tentu saja harus sejalan dengan ukuran-ukuran yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi yang bersangkutan. Menurut Harjanto (dalam Sabrina, 2018, hlm. 45) menjelaskan “beberapa kriteria pemilihan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem pembelajaran dan yang mendasari penentuan strategi pembelajaran”.

Pandangan-pandangan tersebut juga dilengkapi oleh Pannen (dalam Prastowo, 2014, hlm. 17) yang mengungkapkan bahwa “bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Sutikno (2013, hlm. 35) menyatakan bahwa “materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh siswa”. Dan “suatu kegiatan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya (Sutikno, 2013, hlm. 36)”. Secara terperinci, “jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Yunus, 2014, hlm. 33)”.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang

ditetapkan. Materi pembelajaran berkaitan dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

e) Metode

Menurut Sudjana (dalam Juanda, 2018, hlm. 25) menyatakan bahwa “metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran”. Sedangkan menurut Sumiati dan Asra (dalam Nisa, 2016, hlm. 29) mengemukakan bahwa “ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi dan kondisi dan waktu”.

Menurut Soetopo (dalam Rizka, 2019, hlm. 56) metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Metode ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta didik.

2. Metode tanya jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya kepada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.

3. Metode diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya.

4. Metode pemberian tugas (resitasi)

Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru.

5. Metode demonstrasi dan eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya. Sedangkan metode eksperimen adalah guru atau siswa mengerjakan sesuatu serta mengamati proses hasil percobaan itu.

6. Metode simulasi

Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan sesuatu.

Sedangkan menurut Mulyani (2018, hlm. 76) mengemukakan bahwa “metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas meliputi: Metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, pemberian tugas, eksperimen, penemuan, simulasi, dan pengajaran unit”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berkaitan dengan penelitian ini metode dalam pembelajaran membuat pola rok menggunakan metode diskusi, demonstrasi, dan latihan yang diterapkan pada model pembelajaran kooperatif.

f) Media

Menurut Sadiman (dalam Ari, 2018, hlm. 63) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Menurut Fatria (2017, hlm. 136) “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Menurut Fuller (dalam Dinda, 2019, hlm. 24) menyatakan bahwa “media pembelajaran diartikan sebagai orang tua ketiga, setelah orang tua asli dan guru sebagai orang tua kedua”. Sedangkan menurut Riyana (2017, hlm. 179) mengklasifikasikan “penggunaan media berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu penggunaan media dikelas dan penggunaan media diluar kelas”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa

atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

g) Evaluasi

Menurut Sudjana (2014, hlm. 16) menyatakan bahwa “evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Adapun pengertian evaluasi juga dikemukakan oleh Sudijono (dalam Doni, 2017, hlm. 22) mengatakan bahwa “evaluasi adalah penafsiran atau interpretasi bersumber pada data kuantitatif, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil pengukuran”. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 42) “evaluasi adalah proses untuk mengetahui seberapa jauh perencanaan dapat dilaksanakan dan seberapa jauh tujuan program tercapai”. Selanjutnya menurut Ali (2014, hlm. 16) mengatakan bahwa “evaluasi merupakan suatu kegiatan yang biasanya dilakukan untuk membuat penilaian terhadap kelayakan suatu perencanaan, implementasi, dan hasil suatu program atau kebijakan”. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah.

Menurut Lee J. Cronbach (dalam Suryadi, 2016, hlm. 84) merumuskan bahwa “Evaluasi sebagai kegiatan pemeriksaan yang sistematis dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dan akibatnya pada saat program dilaksanakan pemeriksaan diarahkan untuk membantu memperbaiki program itu dan program lain yang memiliki tujuan yang sama”. Menurut Basir (2015, hlm. 52) menyatakan bahwa “Evaluasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang deskriptif, informatif, prediktif, dilaksanakan dengan secara sistematis serta juga bertahap untuk dapat menentukan kebijaksanaan dalam usaha memperbaiki pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi

satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

B. Media PATAYA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman (2018, hlm. 27) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Menurut Arsyad (2014, hlm. 35) “Media pembelajaran adalah alat perantara untuk membantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran”. Menurut Sanaky (2013, hlm. 56) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran”. Menurut Fuller dalam Dinda (2019, hlm. 24) menyatakan bahwa “media pembelajaran diartikan sebagai orang tua ketiga, setelah orang tua asli dan guru sebagai orang tua kedua”. Menurut Trianto (2015, hlm. 63) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost (dalam Meliska, 2014, hlm. 21) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media. Sedangkan menurut Sadiman (dalam Nisa, 2017, hlm. 33) mengemukakan pemilihan media antara lain:

a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media

- b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi,
- c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan
- d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain, Arsyad (2014, hlm. 71) mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- e) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- f) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- g) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama), dan
- h) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran haruslah melihat kebutuhan dari peserta didik di sekolah masing-masing.

3. Fungsi Media pada Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013, hlm. 23) dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu “memotifasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi”. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013, hlm. 26) mengemukakan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Menurut Sadiman, dkk. (2015, hlm. 32) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e) Menyamakan pengalaman.
- f) Menimbulkan persepsi yang sama.

Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely (dalam Daryanto, 2015, hlm. 8) sebagai berikut:

Pertama kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Menurut Arsyad (2015, hlm. 29) “media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”. Menurut Asyhar (2015, hlm. 24) menyatakan bahwa “pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia”.

Menurut Arsyad (2014, hlm. 24) mengklasifikasikan media atas empat kelompok antara lain:

- a) Media hasil teknologi cetak.
- b) Media hasil teknologi audio-visual.
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014, hlm. 33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2015, hlm.56) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp & Dayton yang dikutip oleh Arsyad (2014, hlm. 37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu: media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, *computer*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ini meliputi beberapa aspek yang penting dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam suatu kurikulum pendidikan.

5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2017, hlm. 84) penyusunan prosedur pengembangan media pendidikan meliputi:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional.
- c) Merumuskan butir-butir materi yang mendukung tercapainya tujuan.
- d) Mengembangkan alat dan mengukur keberhasilan.
- e) Menulis naskah media.
- f) Mengadakan tes dan revisi

Dalam suatu proses belajar mengajar masalah perencanaan media pembelajaran sangat perlu dikuasai, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah media pembelajaran. Latuheru (2017, hlm. 3) menyebutkan “ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah media pembelajaran yaitu: analisis karakteristik siswa, tentukan tujuan yang dicapai, memilih, merubah, merencanakan materi pembelajaran, pemanfaatan bahan, tanggapan (respon) yang diharapkan dari siswa, dan evaluasi”. Lebih lanjut Sadiman (2018, hlm. 100) mengutarakan bahwa “langkah-langkah dalam pengembangan program media yaitu: menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan instruksional, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, dan mengadakan tes dan revisi”.

Hal yang serupa disampaikan oleh Heinich (dalam Andika, 2017, hlm. 34) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat direncanakan dengan menggunakan suatu model yang dapat disingkat *ASSURE*, yang meliputi: (1) *Analyze learners*, (2) *State objectives*, (3) *Select media and materials*, (4) *Utilize material*, (5) *Require learner performance*, (6) *Evaluate/revise*”.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli tersebut dapat dikatakan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran haruslah diterapkan secara tepat supaya target yang ditetapkan dapat tercapai. Prosedur pembelajaran juga harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sebab peserta didik mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

6. Pengertian Kebudayaan

Dalam skripsi Novera (2019, hlm. 40) Istilah “Kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta yaitu “*buddhayah*” yang merupak bentuk jamak dari kata “*buddhi*” yang berarti “budi” atau “kekal”. Konsep kebudayaan dalam antropologi dalam Koentjaraningrat mengartikan kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar. Ia pula mempertegas bahwa pendapatnya kebudayaan yang berkembang, yakni sistem upacara keagamaan. Kesenian, teknologi, bahasa, ekonomi, sosial dan politik. Khairani (2015, hlm. 34)

menyatakan bahwa “kebudayaan adalah segala hasil cipta, rasa, dan karsa setiap manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Menurut Crisantya (2015, hlm. 56) menyatakan bahwa “kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan akal/perilaku manusia yang berupa karya fisik”. Sedangkan menurut Koentjaraningrat (dalam Yusuf, 2018, hlm. 45) menyatakan bahwa “kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan gagasan dan karya sehingga harus dibiasakannya oleh seluruh masyarakat”. Menurut Liliweri (2013, hlm. 71) menyatakan bahwa “kebudayaan merupakan pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang mereka terima tanpa sadar yang semuanya diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi berikutnya”. Menurut Hawkins (2014, hlm.32) mengatakan bahwa “budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat”.

Ruang kebudayaan ini tidak terlepas dari setiap kebutuhan dalam kehidupan manusia yang akhirnya kebudayaan mengalami perubahan dalam setiap periode kehidupan. Sedangkan waktu ialah masa yang menciptakan pengalaman dari ruang lingkup budaya yang telah banyak mengalami perubahan. Pengalaman dapat dirasakan karena adanya kearifan lokal setiap budaya, kematangan berpikir, luasnya pengetahuan pranata sistem sosial dan eskalasi kebutuhan manusia. Jadi kebudayaan merujuk pada kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau keberagaman budaya tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebudayaan merupakan merupakan suatu aspek dalam kehidupan masyarakat secara turun-temurun diberlakukan dalam kehidupan sebagai bentuk ciri khas dalam kehidupan suatu daerah. Pada dasarnya Indonesia sebagai negara dengan keragaman budaya dan komposisi penduduk yang mempunyai ciri khas dalam suatu daerah masing-masing membuktikan bahwa Indonesia kaya akan budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang sehingga perlu dilestarikannya keberagaman budaya di Indonesia.

7. Keberagaman Budaya di Indonesia

Budaya di Indonesia sangatlah beragam, tidak hanya masalah bahasa, namun seni-seni yang dimiliki budaya Indonesia pun juga sangat banyak. Kita tahu bahkan masing-masing daerah di Indonesia memiliki lagu daerah masing-masing, tidak hanya lagu daerah juga ada alat musik, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Eppink (dalam Herimanto dan Winarno, 2016, hlm. 24) menyatakan bahwa “Kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, regeius, dan lain-lain, ditambah lagi dengan segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat”. Keberagaman budaya adalah ciri khas berupa keunikan, warisan dari nenek moyang, dan karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diterapkan sehari-hari sehingga menjadi suatu kebiasaan. Roosevelt dalam (Anindia, 2017, hlm. 19) menyatakan bahwa “Keberagaman dapat terjadi dalam berbagai cara, tidak hanya berupa ras dan gender, tetapi juga umur, orientasi seksual, latar belakang pendidikan dan asal geografis”. Sedangkan menurut Wirakusumah (2013, hlm. 109) mengemukakan bahwa “keragaman merupakan ukuran integrasi komunitas biologik dengan menghitung dan mempertimbangkan jumlah populasi yang membentuknya dengan kelimpahan relatifnya”. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa keragaman budaya adalah keunikan yang ada di muka bumi belahan dunia dengan banyaknya berbagai macam suku bangsa yang ada di dunia, begitu juga dengan keragaman budaya khususnya di Indonesia tidak dapat dipungkiri keberadaannya sendiri sehingga menghasilkan kebudayaan yang berbeda dari setiap suku bangsa khususnya di Indonesia yang berbeda dari hasil kemampuan menciptakan kebudayaannya sendiri.

Pembangunan Nasional merupakan pembangunan yang berbudaya. Kebudayaan Indonesia terdiri ratusan suku bangsa sebagai aset negara berkat pemahaman akan lingkungan alamnya, tradisinya serta potensi-potensi budaya yang dimilikinya yang keseluruhannya perlu dapat didayagunakan bagi pembangunan nasional. Budaya Indonesia sangat kaya, baik itu dari ragam tari, rumah adat, bahasa, dan adat lainnya. Keberagaman Indonesia sangatlah banyak dan tersebar diberbagai provinsi. Indonesia terbagi atas 34 provinsi Indonesia dengan berbagai macam keanekaragaman budaya yang dimiliki dalam setiap provinsi diantaranya rumah adat, makanan khas tradisional, tarian tradisional,

pakaian adat tradisional dan lain sebagainya. Adapun nama-nama provinsi di Indonesia beserta keberagaman budaya disajikan dalam tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1
Nama-nama Provinsi di Indonesia Beserta Keberagaman Kebudayaan

No	Nama-nama Provinsi	Ibu Kota	Rumah Adat/ Makanan/ Tarian/ Pakaian Adat
1	ACEH	Banda Aceh	Rumah Krong Bade/ Mie Aceh/ Tari Saman/ Pakaian Ulee Balang
2	SUMATRA UTARA	Medan	umah Batak Toba/ Bika Ambon/ Tari Tor- tor/ Pakaian Karo
3	SUMATRA BARAT	Padang	Rumah Gadang/ Rendang/ Tari Piring/ Pakaian Bundo Kanduang
4	RIAU	Pekan Baru	Rumah Selaso Jatuh Kembar/ Gulai Belacan/ Tari Lambak/ Pakaian Teluk Belanga
5	KEPULAUAN RIAU	Tanjung Pinang	Rumah Belah Bubung/ Otak-otak/ Tari Zapin/ Pakaian Teluk Belanga
6	JAMBI	Jambi	Rumah Kajang Lako/ Gulai Ikan / Tari Sekapur Sirih/ Pakaian Aisan
7	Kep. BANGKA BELITUNG	Pangkal Pinang	Rumah Panggung/ Mie Bangka/ Tari Campak/ Pakaian Melayu
8	BENGKULU	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima/ Pendap/ Tari Andun/ Pakaian Bengkulu
9	SUMATRA SELATAN	Palembang	Rumah Limas/ Pempek/ Tari Tanggai/ Pakaian Gede
10	LAMPUNG	Bandar Lampung	Rumah Sesat/ Seruit/ Tari Cangget/ Pakaian Tulang Bawang
11	BANTEN	Serang	Rumah Sulah Nyanda/ Sate Bandeng/ Tari Walijamahila/ Pakaian Pengantin
12	DKI JAKARTA	Jakarta	Rumah Kebaya/ Kerak Telor/ Tari Topeng / Pakaian Betawi
13	JAWA BARAT	Bandung	Rumah Jolopong/ Serabi/ Tari Jaipong/ Pakaian Kebaya
14	JAWA TENGAH	Semarang	Rumah Joglo/ Lumpia/ Tari Kuda Lumping/ Pakaian Kebaya
15	DI. YOGTAKARTA	Yogyakarta	Rumah Joglo/ Gudeg/ Tari Serimpi/ Pakaian Kesatrian
16	JAWA TIMUR	Surabaya	Rumah Joglo/ Rujak Cingur/ Tari Reog Ponorogo/ Pakaian Pesaan
17	BALI	Denpasar	Rumah Bale/ Ayam Betutu/ Tari Kecak/ Pakaian Bali
18	NUSA TENGGARA BARAT	Mataram	Rumah Dalam Loka/ Ayam Taliwang/ Tari Lenggo/ Pakaian Lombok
19	NUSA TENGGARA TIMUR	Kupang	Rumah Musalaki/ Catemak Jagung/ Tari Cerana/ Pakaian NTT

No	Nama-nama Provinsi	Ibu Kota	Rumah Adat/ Makanan/ Tarian/ Pakaian Adat
20	KALIMANTAN UTARA	Tanjung Selor	Rumah Baloy/ Kepiting Soka/ Tari Blunde/ Pakaian Urang Besunung
21	KALIMANTAN BARAT	Pontianak	Rumah Panjang/ Bubur Pedas Sambas/ Tari Monong/ Pakaian Perang
22	KALIMANTAN TIMUR	Samarinda Pontianak	Rumah Lamin/ Ayam Cincane/ Tari Gong/ Pakaian Urang Besunung
23	KALIMANTAN TENGAH	Palangkaraya	Rumah Betang/ Juhu Singkah/ Tari Tambun/ Pakaian Sinjang
24	KALIMANTAN SELATAN	Banjarmasin	Rumah Baanjung/ Soto Banjar/ Tari Baksa Kembang/ Pakaian Banjar
25	SULAWESI SELATAN	Makassar	Rumah Tongkonan/ Sup Konro/ Tari Kipas Pakarena/ Pakaian Toraja
26	SULAWESI TENGGARA	Kendari	Rumah Banua Tada/ Lapa-Lapa/ Tari Balumpa/ Pakaian Ginasamani
27	SULAWESI BARAT	Mamuju	Rumah Boyang/ Polewali Mandar/ Tari Pattudu/ Pakaian Sulawesi Barat
28	SULAWESI TENGAH	Palu	Rumah Tambi, Sup Ikan Jantung Pisang/ Tari Lumense/ Pakaian Donggala
29	GORONTALO	Gorontalo	Rumah Dulohupa/ Binte Biluhuta/ Tari Saronde/ Pakaian Adat Gorontalo
30	SULAWESI UTARA	Manado	Rumah Pewaris/ Tinutuan/ Tari Maengket/ Pakaian Minahasa
31	MALUKU	Ambon	Rumah Baileo/ Ikan Asar/ Tari Lenso/ Pakaian Maluku
32	MALUKU UTARA	Ternate	Rumah Sasadu/ Gohu Ikan/ Tari Soya- Soya/ Pakaian Maluku
33	PAPUA	Jayapura	Rumah Honai/ Papeda/ Tari Selamat Datang/ Pakaian Asmat
34	PAPUA BARAT	Manokwari	Rumah Mod Aki Aksa/ Ikan Manokwari/ Tari Perang/ Pakaian Asmat

Pada tabel 2.1 di atas, dapat dilihat bahwa keberagaman budaya Indonesia sangat beragam yang dimiliki oleh Negara kita. Keberagaman budaya inilah yang menjadikan suatu identitas nasional yang dimiliki Indonesia untuk dijaga kelestarian dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Budaya Indonesia tersebar di seluruh provinsi dan memiliki nilai yang tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia.

8. Pengertian Media Peta

Istilah “peta” diambil dari bahasa Yunani yaitu “*mappa*” yang berarti taplak atau kain penutup meja. Definisi peta menurut Fujiawati, Fuja Siti (2016, hlm. 22) menjelaskan bahwa Peta konsep adalah suatu gambar yang memaparkan struktur konsep yaitu keterkaitan antar konsep dari suatu gambaran yang menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dari suatu materi pelajaran yang dihubungkan dengan suatu kata penghubung sehingga membentuk suatu proposisi. Prihandito (dalam Sugiarti, 2018, hlm. 43) “Peta adalah gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu”. Menurut Erwin (2015, hlm. 22) “peta adalah gambaran konvensional dari ketampakan muka bumi yang diperkecil seperti ketampakannya kalau dilihat vertikal dari atas, dibuat pada bidang datar dan ditambah tulisan-tulisan sebagai penjelas”. Menurut ICA (dalam Amanda, 2021, hlm. 35) menyatakan bahwa “peta adalah gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa, yang pada umumnya digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil/diskalakan”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan peta atau kartografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang masalah perpetaan meliputi pembuatan peta sampai reproduksi peta, pembacaan peta, penggunaan peta, analisis peta dan penafsiran peta. Tujuan dari ilmu kartografi pada umumnya adalah membuat peta dimulai dari mengumpulkan data, memproses data, menggambarkan data ke dalam bentuk peta, dan mereproduksi atau mencetak peta, serta mempelajari peta-peta yang sudah ada untuk digunakan lebih lanjut. Peta juga diartikan suatu gambaran dari permukaan bumi yang disajikan dalam bentuk bidang datar, yang diperkecil dengan skala tertentu dan dilengkapi simbol sebagai penjelas.

9. Fungsi dan Kegunaan Peta

Peta tidak hanya menyajikan apa yang dapat dilihat dari permukaan bumi atau dari suatu ketinggian tertentu, tetapi juga menyajikan apa yang diketahui tentang permukaan bumi. Menurut Indradi (dalam Yulia, 2015, hlm. 65) dijelaskan fungsi-fungsi peta antara lain:

- a) Menunjukkan posisi atau lokasi relatif.
- b) Memperlihatkan ukuran.
- c) Memperlihatkan bentuk sehingga dimensinya dapat terlihat dalam peta.
- d) Mengumpulkan dan menyeleksi data dari suatu daerah/ruang dan menyajikannya di atas peta.

Menurut Subroto (2014, hlm. 35) “Peta merupakan alat yang sangat penting dalam geografi karena mempunyai beberapa fungsi, antara lain: Menunjukkan 4 posisi atau lokasi suatu wilayah di permukaan bumi, Menggambarkan bentuk dan persebaran berbagai gejala di permukaan bumi, Menggambarkan kondisi fisik dan kondisi sosial suatu wilayah. Peta dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai gejala yang terdapat di permukaan bumi. Oleh karena itu, untuk mempelajari peta dengan baik seseorang hendaknya memiliki berbagai macam pengetahuan meskipun hanya bersifat umum. Selain bidang geografi, banyak instansi pemerintah maupun swasta yang memerlukan peta. Sebagai contoh, di bidang militer peta sangat penting untuk menggambarkan keadaan suatu wilayah. Di dalam bidang militer peta digunakan untuk “merencanakan strategi perang, antara lain gerakan pasukan, pengintaian, penyerangan, pertahanan, dan tempat perbekalan (Sariyono dan Nursa’ban, 2009, hlm. 23)”. Sedangkan menurut Miswar (2014, hlm. 13) “beberapa kegunaan atau fungsi peta antara lain: sebagai alat yang diperlukan dalam proses perencanaan wilayah, alat yang membantu dalam kegiatan penelitian, alat peraga untuk proses pembelajaran di kelas, dan sebagai media untuk belajar secara mandiri”. Sedangkan menurut Sinaga (2015, hlm. 14) menyatakan bahwa “kegunaan peta antara lain untuk kepentingan pelaporan, peragaan, analisis, dan pemahaman dalam interaksi dari obyek atau kenampakan secara keruangan (*spatial relationship*)”.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa fungsi dan penggunaan peta sangatlah penting untuk mengetahui dampak yang disajikan dalam bentuk peta. Oleh karena itu, peta sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran.

10. Jenis-jenis Peta

Adrian (2015, hlm. 23) menyatakan bahwa Peta berdasarkan sumber datanya dibagi menjadi dua antara lain:

- a) Peta induk (*basic map*), peta ini dihasilkan dari hasil survei lapangan secara langsung. Peta ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat peta-peta lainnya seperti peta topografi dan sebagainya, oleh karena sebab itu peta ini dijuluki sebagai *basic map*.
- b) Peta turunan (*derived map*), Peta ini dibuat berdasarkan acuan peta yang sudah ada. Peta ini hanya memindahkan data yang diperoleh dari survei lapangan dalam pembuatan *basic map* atau peta induk, oleh karena itu peta ini tidak bisa dijadikan sebagai peta dasar.

Subroto (2013, hlm. 54) menyatakan bahwa peta berdasarkan data yang disajikan antara lain:

- a) Peta dasar/peta umum, peta ini merupakan peta yang digunakan sebagai dasar untuk membuat peta selanjutnya. Peta ini merupakan peta topografi yang menggambarkan seluruh keadaan bentuk muka bumi (bentang alam). Peta dasar dapat disebut juga peta umum, yaitu peta yang menggambarkan seluruh ketampakan yang terdapat di suatu daerah, contohnya sungai, sawah, pemukiman, jalan raya, dan jalan kereta api.
- b) Peta tematik, merupakan peta yang hanya menggambarkan satu ketampakan tertentu di muka bumi secara khusus berdasarkan tema tertentu. Pada peta ini biasanya dilengkapi dengan info yang lengkap mengenai ketampakan bumi yang diambil, contohnya peta persebaran sumber daya alam, peta irigasi, peta kepadatan penduduk, dan sebagainya.

Suganda (2013, hlm. 11) menyatakan bahwa peta berdasarkan skalanya yaitu diantaranya:

- a) Peta kadaster: Peta ini berskala 1 : 100 sampai 1 : 5000. Peta ini biasanya digunakan dalam penggambaran peta tanah dalam sertifikat hak milik tanah.
- b) Peta skala besar: Peta ini berskala 1 : 5000 sampai 1 : 250.000. Peta ini digunakan untuk menggambarkan suatu wilayah yang sempit, contohnya peta kota.
- c) Peta skala sedang: Peta ini berskala 1 : 250.000 sampai 1 : 500.000. Peta ini biasa digunakan untuk menggambarkan suatu wilayah yang agak luas, contohnya peta provinsi.

- d) Peta skala kecil: Peta ini berskala 1 : 500.000 sampai 1 : 1000.000. Peta ini biasa digunakan untuk menggambarkan suatu wilayah yang cukup luas, contohnya peta suatu negara.
- e) Peta skala geografi: Peta ini berskala lebih dar 1 : 1000.000. Peta ini biasa digunakan untuk menggambarkan peta benua atau dunia.

Prihandito (dalam Edi, 2016, hlm. 22) menyatakan bahwa peta berdasarkan keadaan objeknya diantaranya:

- a) Peta dinamik, adalah peta yang menggambarkan aliran atau gerakan data yang pada umumnya berupa simbol garis dan panah. Contoh peta ini antara lain peta cuaca, peta pelayaran, peta iklim, peta migrasi, serta peta aliran barang.
- b) Peta stasioner, Peta ini menggambarkan suatu keadaan yang tetap, contohnya peta geologi.

Erwin (dalam Silvia, 2017, hlm. 41) menyatakan bahwa peta berdasarkan maksud dan tujuannya diantaranya:

- a) Peta kadaster, peta ini biasa dibuat untuk tujuan tertentu, misalnya peta wisata daerah yang dibuat khusus untuk mempromosikan potensi wisata di suatu wilayah.
- b) Peta tata gunah tanah, Peta ini biasa dibuat untuk pembangunan suatu proyek tertentu, misalnya untuk menunjukkan lokasi yang akan dibuat untuk perumahan dan sebagainya.

Fungsi dan penggunaan peta, peta digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan peta. Menurut Subroto (dalam Lusi, 2026, hlm. 44) menyatakan bahwa Jenis-jenis peta yang sering digunakan sebagai media pembelajaran antara lain:

- a) Peta umum atau peta rupa bumi, peta yang menggambarkan bentang alam secara umum di permukaan bumi, dengan menggunakan skala tertentu.
- b) Peta tematik, peta yang memuat tema-tema khusus untuk kepentingan memperlihatkan ilmu pengetahuan, perencanaan, pariwisata, peta kemampuan lahan, peta kesesuaian lahan, peta daerah rawan longsor, peta budaya dan sebagainya.
- c) Peta navigasi, peta yang dibuat secara khusus atau bertujuan praktis untuk membantu para navigasi laut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa peta digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaan dalam pembelajaran. Peta sangat berperan penting untuk mengetahui penampakan bumi secara detail dan mendalam. Peta berperan penting dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

11. Spesifikasi Media Reflika Peta Budaya

Judul penelitian yang diambil oleh peneliti ini dimana fokus tertuju dalam pembelajaran akan dipergunakan serta difungsikan dalam pembelajaran tematik terpadu ini yaitu media pembelajaran replika peta budaya. Menurut Tantya (2014, hlm. 3) mengemukakan bahwa “peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu”. Menurut Indrawardana (2013, hlm. 56) mengemukakan bahwa “Kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia akal manusia yang harus dibiasakan dengan belajar serta dari hasil budi pekertinya”. Menurut Kusumawardani (2014, hlm. 55) menyatakan bahwa “Media Replika peta budaya media yang di buat dari beberapa media yang meliputi peta, replica rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, pengelompokan identitas dari 4 berbagai suku bangsa”. Indonesia memiliki kekayaan dan keberagaman budaya yang berada dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan dan keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia sangat penting untuk diberikan pengetahuan kepada Indonesia memiliki kekayaan dan keberagaman budaya yang berada dari Sabang sampai Merauke.

Kekayaan dan keberagaman budaya yang dimiliki Media replika peta budaya ini adalah media pembelajaran tematik yang dibuat dari beberapa media yang meliputi peta, replika rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional pengelompokan identitas dari berbagai suku bangsa. Media pembelajaran replika peta budaya ini difungsikan untuk mata pelajaran yang diantaranya Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Untuk memaksimalkan penggunaan dari pengembangan media replika peta budaya dan yang menarik dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, peneliti pun

membuat spesifikasi khusus dalam pengembangan media yang akan diciptakan. Kriteria ataupun spesifikasi khusus dari pengembangan media replika peta budaya pada pembelajaran tematik ini adalah media replika peta budaya dalam pembelajaran tematik ini berbentuk media kertas.

Media peta budaya ini berupa peta yang menunjukkan peta Indonesia dan replika rumah adat dari berbagai macam suku budaya yang ada di Indonesia ini serta kartu budaya yang menunjukkan pakaian adat, rumah adat, serta tarian tradisional. Untuk pembuatan peta budaya Indonesia menggunakan kertas karton untuk mendesain dari peta budaya Indonesia itu sendiri. Penggunaan pengembangan ini difungsikan dan dirancang dalam pembelajaran tematik terpadu dapat digunakan dalam pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS, yaitu terdapat dalam buku tematik kelas IV Tema 1 Indahnya Kebersamaan yang didalamnya fokus pada materi mengenalkan keberagaman suku budaya yang terdapat di Indonesia dengan mengamati peta budaya dan menaruh rumah adat sesuai dengan letak suku yang ada pada peta tersebut, mempresentasikan apa yang telah diamati selanjutnya dapat menceritakan ciri-ciri dari berbagai suku agar peserta didik juga paham dan mengerti keberagaman budaya dari berbagai suku bangsa yang berada di Indonesia.

Media replika peta budaya ini digunakan dengan menggunakan metode diskusi dan unjuk kerja. Kegiatan diskusi dilakukan dengan setiap peserta didik dibentuk dalam satu kelompok kemudian mendapatkan bagian satu rumah adat dan kartu budaya yang akan digunakan dalam fungsi media ini. Setiap kelompok akan mempresentasikan apa yang mereka dapatkan setelah itu kelompok tercepat menyelesaikan dan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik maka akan diberikan penghargaan. Peta dirancang dengan spesifikasi khusus dan disajikan di depan kelas dengan 86 x 61 cm sehingga peserta didik dapat mengamati. Dengan diskusi peserta didik dapat meletakkan media yang sudah dibagikan dipeta budaya yang telah diletakkan di depan kelas.

Media PATAYA dibuat menggunakan kertas karton kemudian digambar bentuk peta budaya yang akan dijelaskan pada peserta didik. Peserta didik mengamati media PATAYA kemudian pendidik mengarahkan peserta didik dalam membuat kesimpulan dari pengamatan tersebut. Media PATAYA dapat

diterapkan pada pendidikan dasar dan penggunaan media PATAYA dapat diakomodir langsung oleh pendidik berdasarkan kelompok – kelompok kecil dari kelas tersebut.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Djaali (2013, hlm. 122) menyatakan bahwa “minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar”. Sedangkan ada juga yang berpendapat “Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif” (Kpolovie et al., 2014, hlm. 75). Menurut The Liang Gie (2014, hlm. 28) memberikan Pengertian yang paling mendasar tentang minat “minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Selain itu Sujanto (2013, hlm. 92) menyatakan bahwa “minat ialah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Menurut Santrock (2012, hlm. 135) mengemukakan bahwa “minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama”.

Minat menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Terlebih khusus lagi minat belajar peserta didik dapat ditumbuhkan oleh setiap peserta didik dengan dukungan dan motivasi yang diberikan oleh pendidik. Minat memunculkan ketertarikan suatu individu pada suatu hal yang sifatnya dapat menimbulkan perasaan senang ketika melakukan hal tersebut.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan 12 yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu.

Mashudi (2015, hlm. 85) menjabarkan “minat seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal berikut ini: 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan. 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana seseorang berada. 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu pelajaran, maka lebih terpacu untuk mengupas dan mempelajari pelajaran tersebut dengan giat”. Menurut pendapat Li et al., (2014, hlm. 1228) “minat dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik)”. Sama dengan pendapat Wiglfied & Cambria (2015, hlm. 9) menyatakan bahwa “minat tidak hanya timbul dari dalam tapi interaksi dengan aktivitas dan konteks yang dialami yang berarti faktor personal dan lingkungan dapat meningkatkan atau mengurangi minat belajar”.

Menurut Sutikno (2015, hlm. 23) menyatakan bahwa “minat ditandai dengan adanya beberapa faktor, yaitu: (1) Perhatian, seseorang yang memiliki minat pasti akan berlaku perhatian terhadap apa yang akan dijadikan objek pada minat itu sendiri. Ia akan memperhatikan dengan antusias apa yang telah menjadi minatnya, (2) Rasa suka dan ketertarikan, seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu hal, maka akan muncul rasa ketertarikan dalam dirinya. Ada rasa penasaran untuk mengetahui lebih dalam segala hal yang berhubungan dengan hal tersebut. (3) Antusias siswa adalah dorongan yang muncul atas sesuatu yang dikehendaki sehingga menimbulkan proses perhatian dan berujung pada minat ingin mengetahui. 4) Partisipasi dan keaktifan, seseorang yang mempunyai minat maka akan menjadi aktif pada suatu yang diminati. Melalui partisipasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan karena ingin memenuhi kebutuhannya. (5) Perasaan senang akan menimbulkan minat karena didorong oleh rasa senang pada sesuatu yang kemudian timbul untuk menjadi suatu keinginan yang mendorong seseorang memilikinya”.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. Faktor-faktor tersebut muncul pada siswa yang memiliki minat untuk belajar.

Minat belajar siswa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Dalam suatu minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang berbeda-beda anatara satu sama lain , menurut Syah (dalam Doni, 2014, hlm. 132) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

- a) Faktor internal
Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
 - 1) Aspek fisiologis, kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - 2) aspek psikologis, merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.
- b) Faktor Eksternal
Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.
 - 1) Lingkungan Sosial, terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
 - 2) Lingkungan Non-sosial, terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.
- c) Faktor Pendekatan Belajar
Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor-faktor yang sangat penting dapat menumbuhkan minat belajar siswa, dan sebagai pendidik harus bisa lebih jeli lagi dalam melaksanakan proses pembelajaran di Sekolah, terutama di SD N 7 Sijuk.

3) Indikator-indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah (dalam Yeni, 2015, hlm. 132) menyatakan bahwa “indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian”. Slameto (dalam Bayu, 2018, hlm. 32) menjabarkan “beberapa indikator minat belajar yaitu: 1) Perhatian siswa, seseorang yang berminat pada suatu obyek pasti perhatiannya akan terpusat pada suatu obyek tersebut. 2) Perasaan senang, perasaan senang yang dimaksud merupakan perasaan senang dalam mengikuti dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. 3) Konsentrasi, siswa yang memiliki konsentrasi dalam belajar

akan mengikuti pelajaran dengan baik. 4) Kesadaran siswa dalam mengikuti pelajaran, waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan. 5) Kemauan siswa dalam mempelajari suatu bahan pelajaran tanpa adanya suatu paksaan”. Menurut Daryono (2016, hlm. 32) “indikator minat belajar dalam penelitian ini antara lain: 1) memperhatikan dalam proses belajar mengajar, 2) mempunyai rasa suka terhadap pelajaran, 3) antusias siswa, 4) berpartisipasi dalam belajar, 5) memiliki keaktifan belajar”.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut di atas, dalam penelitian ini menggunakan Menurut Safari (dalam Rahma, (2013, hlm. 44) indikator minat yaitu:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, antusias dalam belajar dan hadir saat jam pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan hal yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dalam disimpulkan bahwa indikator minat belajar peserta didik meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan antusias. Indikator minat belajar peserta didik dapat ditumbuhkan melalui proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

D. Kerangka Pemikiran

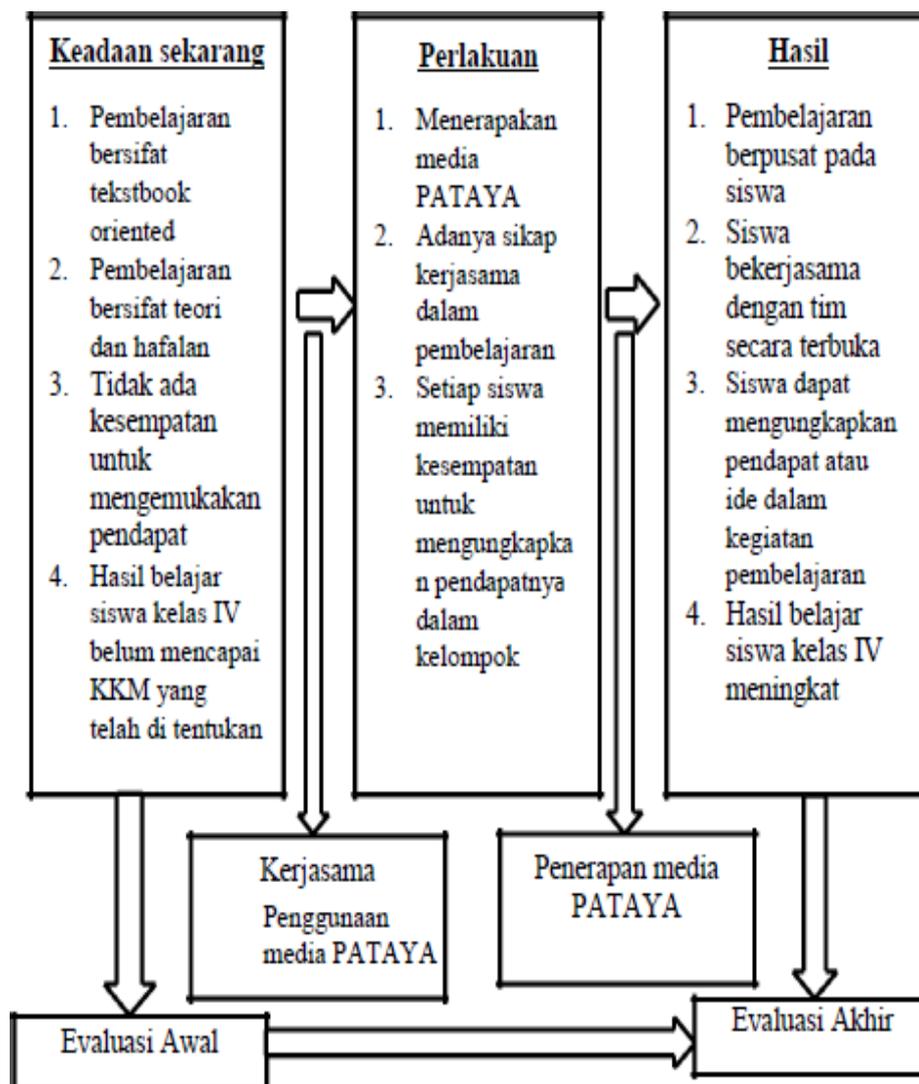
Jika diperhatikan dalam pembelajaran peserta didik butuh adanya media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini, menurut Ruseffendi (dalam Ananda, 2017, hlm. 31) menyatakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana peneliti harus mengetahui jalannya sebuah penelitian yang akan dilakukan dan menjelaskan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan”. Adanya pengembangan media ini maka diharapkan proses belajar mengajar dapat menarik, menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam menangkap proses belajar. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Menurut Eecho (dalam Riska, 2018, hlm. 22) “kerangka berpikir adalah suatu dasar pemahaman yang akan memengaruhi dasar dari pemahaman orang lain. Oleh karena itu, kerangka berpikir dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran yang akan dituangkan ke dalam bentuk penelitian atau dalam bentuk karya tulis”.

Sedangkan menurut Suriasoemantri (dalam Friska, 2015, hlm. 35) “kerangka berpikir adalah suatu penjelasan yang berfungsi untuk memaparkan serta menyusun semua gejala yang sudah ada di dalam suatu penelitian untuk diselesaikan yang sesuai dengan kriteria yang telah dibuat sebelumnya”. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran replika peta budaya yang dikembangkan menjadi produk media yang diharapkan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di SD Negeri 1 Sijuk yang masih tergolong rendah. Media ini dibuat dengan berorientasi pada buku tematik kelas

IV tema 7 yaitu Indahnya Kebersamaan yang isinya mencakup keberagaman budaya yang di Indonesia.

Media ini pun didesain khusus sesuai dengan materi yang disampaikan dalam buku tematik tersebut untuk menambah wawasan peserta didik mengenali keberagaman budaya di Indonesia secara lebih mudah dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu media dan model-model pembelajaran untuk mendorong minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa. Salah satu diantaranya adalah dengan media pembelajaran Pataya ini diharapkan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 7 Sijuk ini dapat lebih kesan dan bermakna, sehingga minat belajar yang semula cenderung dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan menerapkan media Pataya, media ini memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan baik dan benar. Dengan media PATAYA peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Media PATAYA bertujuan mengembangkan dan menerapkan pemikiran secara nyata dan terbuka pada peserta didik. Peneliti berharap dari penggunaan media PATAYA diharapkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada gambar 2.1 dibawah ini merupakan kerangka pemikiran peneliti dalam penelitian ini.



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir Penerapan Media PATAYA

E. Asumsi

Asumsi menurut Tim Penyusun FKIP Unpas (2015, hlm. 13) mengatakan “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti”. Media Pembelajaran PATAYA adalah salah satu media pembelajaran yang memberikan kesan yang aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SD Negeri 7 Sijuk. Dengan menggunakan media pembelajaran PATAYA ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti

berasumsi bahwa media PATAYA dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam mentuntaskan semua tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.