



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WONDERFUL OF JEPARA*
TERHADAP WAWASAN KEARIFAN LOKAL PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK MUTIARA BUNDA JATISARI NALUMSARI
JEPARA**

SKRIPSI

Disusun sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:
Adina Fitri
1601415034

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal pada Anak Tk B di Tk Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara” telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

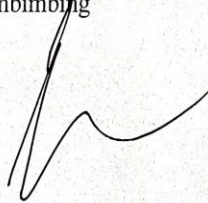
Tanggal : 25 Februari 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGPAUD


Anirul Makminin, S.Pd., M.Kes.
NIP. 197803302005011001

Pembimbing


Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1979042520050111001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal pada Anak Tk B di Tk Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Semarang, 24 Februari 2020


Adina Fitri
NIM. 1601415034

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 06 Mei 2020

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Sinta Saraswati, M. Pd., Kons.
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Diana, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197912202006042001

Penguji I

Ali Formen, S. Pd., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197705292003121001

Penguji II

Diana, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197912202006042001

Penguji III

Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1979042520050111001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Mengenalkan budaya kepada anak sejak dini akan mengajarkan anak menjadi generasi yang bangga dengan budaya bangsa sendiri, mencintai, dan melestarikan nilai-nilai luhur budaya serta mengembangkan sikap menghargai keberagaman budaya.” (Hasan Nur Iman)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kepada orang tua saya tercinta yaitu Bapak Sudarji dan Ibu Inayah, yang telah merawat, mendidik, mendukung dan senantiasa mendoakan saya.
2. Keluarga Tercinta.
3. Teman-teman yang senantiasa menemani dan menyemangati.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan lancar, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara” yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana PG-PAUD, Universitas Negeri Semarang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi, penulis menyadari akan segala keterbatasan baik pengetahuan maupun kemampuan, namun berkat bimbingan, dari semua pihak, penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan sebaik mungkin. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu yaitu:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifa'i, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes, Ketua Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd., Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan kepada penulis.
5. Dosen, Staf, dan keluarga besar jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
6. Desy Noor Linna W. S. Si, M. Pd, Kepala Sekolah TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

7. Jumiati, selaku guru kelas B, beserta seluruh pendidik dan staf tata usaha maupun peserta didik di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.
8. Ardi Kurniawan dan Barikly Sani yang telah membantu proses pembuatan media pada skripsi saya.
9. Kawan-kawan mahasiswa jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun angkatan 2015.
10. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk perbaikan dikemudian hari. Penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Semarang, Februari 2020

Penulis

Adina Fitri
NIM. 1601415034

ABSTRAK

Fitri, Adina. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Wonderful of Jepara terhadap Wawasan Kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.* Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Semarang. Edi Waluyo S.Pd., M.Pd.,

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Wawasan Kearifan Lokal.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah kelas B adalah sebanyak 1 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini *Non-Probability Sampling* dengan jenis sampling jenuh yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara dengan total jumlah adalah 30 anak. Metode pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert wawasan kearifan lokal pada anak usia dini. Sedangkan metode analisis data yaitu deskriptif dan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T Test*. Berdasarkan hasil perhitungan *Paired Sample T Test* diperoleh hasil nilai rata-rata (*mean*) dari sebelum pemberian perlakuan atau *pretset* sebesar 111,70 sedangkan hasil nilai rata-rata (*mean*) setelah pemberian perlakuan atau *posttest* dengan 143,07. Dari perhitungan tersebut terjadi peningkatan rata-rata (*mean*) wawasan kearifan lokal anak yaitu sebesar 31,37 dengan indeks presentase sebesar 48,78 %. Diperoleh nilai $-t$ tabel $>$ t hitung $>$ t tabel yaitu $(-2,042) > (-25,650)$ atau $25,650 > 2,042$ dan diperoleh nilai (*sig. 2-tailed*) = 0,000 dengan syarat nilai *sig.* $<$ 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perolehan data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan wawasan kearifan lokal melalui media pembelajaran *Wonderful of Jepara* pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

DAFTAR ISI

Judul	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Prakata.....	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Kearifan Lokal	11
2.1.1. Pengertian Kearifan Lokal.....	11
2.1.2. Karakteristik Kearifan Lokal	14
2.1.3. Fungsi Kearifan Lokal	16
2.1.4. Dimesi Kearifan Lokal	17
2.1.5. Bentuk-Bentuk Kearifan Lokal	22

2.1.5.1. Adat Istiadat	24
2.1.5.2. Kesenian	27
2.1.5.3. Makanan	29
2.1.5.4. Kerajinan	31
2.1.5.5. Pariwisata	33
2.2. Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i>	36
2.2.1 Pengertian Media	36
2.2.2 Media Pembelajaran	38
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	39
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	43
2.2.5 Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i>	46
2.2.5.1 Pengertian <i>Adobe Flash</i>	46
2.2.5.2 Komponen-komponen <i>Adobe Flash</i>	48
2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash</i>	49
2.2.5.4 Media <i>Wonderful of Jepara</i>	52
2.3. Penelitian Yang Relevan	58
2.4. Kerangka Berfikir	60
2.5. Hipotesis	62
BAB III METODE PENELITIAN	63
3.1 Jenis Penelitian.....	63
3.2 Variabel Penelitian.....	64
3.3 Populasi dan Sampel	65
3.3.1 Populasi	65
3.3.2 Sampel	66
3.4 Lokasi dan Waktu penelitian	67

3.4.1 Lokasi Penelitian	67
3.4.2 Waktu Penelitian	68
3.5 Instrumen Penelitian	68
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.6.1 Observasi	73
3.6.2 Wawancara	74
3.6.3 Kuesioner.....	75
3.7 Validitas dan Reabilitas	76
3.7.1 Validitas.....	76
3.7.2 Reliabilitas	78
3.8 Teknik Analisis Data.....	79
3.8.1 Analisis Data Deskriptif	79
3.8.2 Uji Normalitas	79
3.8.3 Uji Hipotesis	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	82
4.1.1 Identitas Sekolah	82
4.1.2 Kondisi Fisik	83
4.2 Proses Kegiatan Pembelajaran Wawasan Kearifan Lokal dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i> pada Anak TK B di TK Mutiara Bunda	83
4.2.1 Identitas Responden.....	83
4.2.2 Proses Kegiatan Pembelajaran.....	85
4.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian	88
4.3.1 Hasil Penelitian.....	88

4.3.2 Uji Normalitas	92
4.3.3 Uji Hipotesis	93
4.3.4 Uji <i>Paired Sample t Test</i>	95
4.4 Pembahasan.....	97
4.4.1 Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i> terhadap Wawasan Kearifan Lokal pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara	97
4.4.2 Hasil Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i> terhadap Wawasan Kearifan Lokal Anak	102
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	106
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Simpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

2.1 Materi Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i>	53
2.2 Media Pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i>	56
3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	69
3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi atau Konten.....	70
3.3. Skor Penilaian Jawaban Skala.....	71
3.4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Wawasan Kearifan Lokal Anak.....	72
3.5. Skor Penilaian Jawaban Skala.....	72
3.6. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Wawasan Kearifan Lokal Anak.....	77
3.7. Kisi-kisi Instrumen Hasil Setelah Uji Validitas Penelitian Wawasan Kearifan Lokal Anak.....	77
3.8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	78
4.1. Daftar Identitas Responden.....	84
4.2. Analisis Statistik Deskriptif.....	89
4.3. Hasil <i>Pretest</i> Wawasan Kearifan Lokal Anak.....	90
4.4. Hasil <i>Posttest</i> Wawasan Kearifan Lokal Anak.....	91
4.5. Hasil Uji Normalitas.....	93
4.6. Hasil Uji Hipotesis.....	94
4.7. Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen <i>Adobe Flash CS6</i>	48
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	61
Gambar 3. 1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	115
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian	116
Lampiran 3. Uji Ahli Media	117
Lampiran 4. Uji Ahli Konten atau Materi	123
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas	126
Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen	128
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	129
Lampiran 8. Jadwal Penelitian	132
Lampiran 9. Daftar Nama Peserta Didik	133
Lampiran 10. Tabulasi Data <i>Pretest</i>	134
Lampiran 11. Tabulasi Data <i>Posstest</i>	138
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan	142
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	155
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas	179
Lampiran 15. Hasil Uji Analisis Deskriptif	180
Lampiran 16. Hasil Uji Hipotesis	181
Lampiran 17. Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i>	182
Lampiran 18. Foto Kegiatan	183

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan usia dini di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena usia dini merupakan fase yang fundamental.

Usia 0-6 tahun merupakan *The Golden Age* atau usia emas karena perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan sangat signifikan apabila diberikan sebuah rangsangan. Usia ini merupakan masa penting maka perlu di kembangkan secara maksimal. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi psikis dan fisik yang siap menerima dan merespon stimulasi yang diberikan. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak berada pada puncaknya.

Pendidikan berfungsi sebagai upaya untuk menurunkan, membentuk dan menciptakan budaya atau kultur di masa depan guna memberdayakan potensi manusia. Pendidikan juga berfungsi untuk menjaga eksistensi nilai-nilai kebudayaan yang baik dan untuk mewujudkan perubahan ke arah

kehidupan yang lebih baik dan inovatif. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Pendidikan dapat membentuk karakter bangsa sebagai jati diri serta mengembangkan minat dan bakat anak sejak usia dini. Usia dini merupakan masa yang penting untuk menumbuhkan landasan yang kuat untuk pertumbuhan dan perkembangan emosional, akhlak dan potensi anak. Sedangkan Vigotsky dalam Santrock (2007:269) berpandangan bahwa pendidikan merupakan peran utama didalam proses anak mengenal dan mempelajari kebudayaan. Pendidikan berfungsi menanamkan nilai-nilai budaya terhadap individu. Pendidikan memiliki peran penting dalam penanaman nilai-nilai kebudayaan kepada anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dalam menciptakan karakter bangsa sebagai awal mula dari pembentukan sumber daya manusia berkualitas, berwawasan, tanggung jawab, inovatif, kreatif, aktif, dan partisipatif dan mandiri. Melalui pendidikan anak usia dini kita tanam pondasi yang kuat supaya menjadi manusia yang berkualitas dan menjadi generasi penerus bangsa yang baik. Pembentukan karakter individu akan lebih tertanam

apabila dibentuk dan ditanam sejak dini sehingga akan tumbuh menjadi manusia berkualitas dikehidupannya selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini mempunyai fungsi sebagai upaya mengembangkan seluruh potensi anak secara maksimal dan optimal sesuai dengan kemampuannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penelitian tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia ditemukan hasil bahwa potensi bawaan sifat kepribadian dan perilaku anak dapat dikembangkan melebihi pembawaan sejak lahir. PAUD merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang membantu anak untuk mengembangkan potensi tersebut melingkupi ranah kognitif kreatif, bahasa, jasmani, spiritual, sosial, dan emosional. Selain itu, memperkenalkan adat dan budaya yang ada di lingkungan masyarakat.

Datangnya era globalisasi, membeikan dampak positif dan negatif. Salah satunya adalah masuknya budaya global, hedonis, dan kapitalis, yang lambat laut menggeser budaya asli. Generasi muda begitu mudah mengikuti budaya baru tersebut dan melupakan budaya asli masyarakat. Padahal budaya tersebut sangat bertentangan dengan pribadi serta jati diri bangsa indonesia yang masih memegang teguh adat dan nilai-nilai kebudayaan. Kerusakan moral, prostitusi, aborsi, penggunaan obat-obatan terlarang, korupsi, pergaulan bebas terjadi dimana-mana.

Perkembangan zaman yang demikian akan membuat anak sebagai generasi muda bangsa melupakan wawasan kearifan lokal bangsa sendiri. Menjadikan generasi muda kurang mengenal dan melestarikan budaya-budaya

masyarakat. Salah satu usaha adalah dengan penanaman pengetahuan nilai-nilai wawasan kearifan lokal pada setiap individu. Kearifan lokal diartikan sebagai sebuah warisan dari leluhur nenek moyang yang mengandung nilai-nilai dasar yang harus diyakini kebenarannya. Seiring dengan perkembangan zaman, diperlukan cara berfikir yang rasional dalam penerimaan nilai-nilai yang termuat didalam kearifan lokal oleh generasi sekarang ini.

Pengaruh budaya asing dari globalisasi tersebut dapat diatasi dengan usaha pengembalian dan penanaman kembali nilai-nilai luhur budaya asli melalui pendidikan yang mengandung nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Salah satunya dengan menanamkan pengetahuan, rasa cinta pada kearifan lokal negara sejak anak usia dini. Bermodal keanekaragaman suku, bangsa, bahasa, agama, budaya, dan adat istiadat Indonesia memiliki potensi untuk lahir kembali menjadi bangsa yang santun.

Nilai-nilai kearifan lokal akan menjadi pedoman dan rambu-rambu bagi bangsa Indonesia dalam mengarungi kehidupan di tengah-tengah pergaulan dunia. kehidupan global yang secara kasat mata penuh trik dan intrik perlu disikapi secara arif. Kearifan lokal yang dilandasi pemikiran cerdas akan membuahkan kedamaian dan kesejahteraan. Budaya yang terkandung dalam kearifan lokal bukan suatu hambatan untuk perkembangan globalisasi, namun sebagai penyaring dampak budaya dan perubahan transisi dalam meraih kemajuan bangsa. Oleh karena itu, menggali nilai-nilai yang terkandung pada kearifan lokal adalah usaha untuk membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan jati diri bangsa di era globalisasi.

Masyarakat memperoleh pengetahuan kearifan lokal sebagai kemampuan berfikirnya melalui proses yang telah dialami sendiri oleh kelompok tersebut. Kearifan lokal merupakan awal dari ide atau gagasan yang akan diterapkan dan dipraktikkan di kehidupan dan bahan untuk menciptakan kebudayaan. Gagasan ini akan berkembang secara dinamis mengikuti perkembangan zaman, perkembangan hubungan sosial, dan proses pembelajaran kebudayaan. Pendidikan berwawasan kearifan lokal diharapkan dapat menciptakan pendidikan yang mampu mencetak generasi penerus bangsa yang mengerti dan cinta dengan kearifan lokal yang ada di Indonesia.

Ki Hajar Dewantara (Magta, 2013: 227) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan melalui pendekatan budaya yang ada di lingkungan anak-anak. Pendidikan berfungsi untuk mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta anak terhadap budaya sekitar. Pendidikan harus berdasarkan dengan kebudayaan sendiri yaitu merupakan hasil dari menggali nilai-nilai luhur yang terkandung didalam kearifan lokal. Seperti yang sudah diketahui, setiap daerah di Indonesia mempunyai kearifan lokal yang kuat dan berbeda-beda. Sehingga, penanaman nilai-nilai luhur masyarakat melalui pendekatan budaya disekitar akan lebih mudah tetanam pada anak.

Penghayatan kebudayaan yang akan diajarkan melalui pendidikan harus diambil dari budaya luhur masyarakat sesuai dengan kearifan lokal masing-masing. Penghayatan kearifan lokal menjadi landasan pendidikan baik pendidikan karakter maupun lainnya. Proses ini akan menjadi pendorong munculnya sikap saling menghargai dan hormat antar etnis, suku, bangsa, dan

agama, sehingga keberagaman dapat dijaga. Pendidikan dengan berlandaskan menanamkan wawasan kearifan lokal sangat di butuhkan di era globalisasi yang rentan akan penggerusan karakter jati diri bangsa Indonesia.

Piaget (Daryanto, 2013) mengatakan bahwa guru bertugas untuk mengembangkan dan memberi ilmu pengetahuan kepada anak, mencari, menunjukkan atau memberi fasilitas atau metode yang membangkitkan minat dan memberi rangsangan anak supaya mandiri untuk mencari jalan keluar menyelesaikan permasalahannya. Belajar merupakan suatu proses yang aktif dan harus disesuaikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Pendidik didalam proses belajar harus memperhatikan dalam merancang kegiatan belajar yang tepat sesuai kebutuhan-kebutuhan siswa.

Keputusan dan penentuan pilihan guru dalam penggunaan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran harus tepat agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara maksimal. Rahayu, dkk (2015) mengatakan media merupakan benda atau alat apapun yang dipakai dan diperlukan oleh pengirim informasi kepada perima agar informasi dapat tersalurkan. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan pada model pembelajaran langsung untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru mempunyai peran sebagai informan dalam menyampaikan informasi. Penggunaan media pembelajaran oleh guru harus tepat supaya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan dan menciptakan terjadinya kegiatan belajar.

Media pembelajaran sangat perlu diperhatikan oleh pendidik supaya tujuan belajar dapat tercapai. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar adalah media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Media *Adobe Flash* merupakan media dengan berbagai macam efek yang dapat ditampilkan untuk menimbulkan keingintahuan siswa dan meningkatkan minat siswa. Madcoms (2012) mengatakan *Adobe Flash CS6* adalah perangkat lunak dalam lingkungan authoring kuat untuk menciptakan animasi dan konten multimedia dengan desain interaktif yang disajikan secara konsisten didesktop dan beberapa perangkat termasuk tablet, smartphone, dan televisi.

Media pembelajaran berbasis *Flash* dapat membuat siswa memberikan respon positif pada proses pembelajaran dengan penggunaan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga peserta didik tidak hanya dapat mendengar suara dan melihat gambar, tetapi memberikan respon aktif. Anak akan lebih aktif dalam kegiatan belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Mutiara Bunda Jatisari, diperoleh bahwa pendidik dalam kegiatan pembelajaran mengenalkan wawasan kearifan lokal kepada anak masih minim atau kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan pada proses belajar mengajar. Ketika pembelajaran siswa kurang berantusias dan tidak memperhatikan guru karena media yang digunakan guru masih sering menggunakan gambar cetak atau lembar kerja dalam kegiatan belajar mengenal wawasan kearifan lokal di Jepara. Kurangnya media pembelajaran yang

digunakan saat proses pembelajaran oleh peserta didik menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan. Peranan media dalam proses pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran menjadi sarana yang mendekatkan antara konsep abstrak dengan konkrit.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara ?
2. Seberapa besarkah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal pada anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat yang mampu memberikan kontribusi didunia teori dan keilmuan. Sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat untuk keperluan pelaksanaan praktik dilapangan. Berikut ini adalah penjabarannya masing-masing:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan khasanah penelitian ilmiah terutama pada bidang pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan menghasilkan suatu arahan masukan yang digunakan oleh sekolah untuk praktik pembelajaran guru lebih baik, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

- b. Untuk Pendidik PAUD

Penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan bagi para pendidik usia dini yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan wawasan kearifan lokal pada anak usia dini.

c. Untuk Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan agar siswa selalu memiliki motivasi yang maksimal dalam belajar sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kearifan Lokal

2.1.1. Pengertian Kearifan Lokal

Rahyono (2009:7) mendefinisikan kearifan lokal bagaikan sebuah nilai keyakinan milik kelompok masyarakat tertentu yang diperoleh masyarakat melalui pengalamannya sendiri dengan lingkungan hidupnya. Menurut pendapat tersebut dapat diketahui bahwa kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan masyarakat yang diperoleh melalui pengalaman sendiri dan belum tentu dilewati oleh masyarakat/etnis lain. Kedudukan kearifan lokal sangat kokoh didalam masyarakat. Karena nilai-nilai kearifan lokal telah terbukti dan melewati proses lama dalam kehidupan masyarakat dalam waktu yang lama.

Suharti (Rahyono, 2009) mengartikan kearifan lokal sebagai sebuah peninggalan atau turunan dari nenek moyang yang berhubungan dengan tata nilai hidup. Tata nilai kehidupan digunakan dalam kehidupan bermasyarakat dan bersatu dalam aspek agama atau kepercayaan, kebudayaan, dan adat istiadat. Ketika masyarakat melakukan penyesuaian dengan lingkungan secara tidak langsung juga mengembangkan sebuah kearifan baik ide atau wawasan ilmu pengetahuan yang dipadukan dengan adat, nilai budaya untuk pengelolaan lingkungan yang diperlukan dalam hidup bermasyarakat.

Kearifan lokal juga merupakan cara sikap atau perilaku individu terhadap lingkungannya didalam kehidupan masyarakat di suatu tempat atau

wilayah. Dengan demikian kearifan lokal itu merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu. Kearifan lokal mengarah sifat lokalitas (tempat) dan komunitas tertentu (kelompok masyarakat). Kearifan lokal diresapi, dilaksanakan, dan diturunkan dari tiap generasi ke generasi untuk pembentukan perilaku terhadap antar sesama manusia, alam maupun yang tidak terlihat. Dapat disimpulkan bahwa Kearifan lokal merupakan nilai budaya sebagai pedoman kehidupan masyarakat untuk berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal secara bijak (Keraf, 2002).

Menurut Gunawan (2015), kearifan lokal merupakan kepandaian dan strategi-strategi pengelolaan alam semesta dalam menjaga keseimbangan ekologis yang sudah berabad-abad teruji oleh berbagai bencana dan kendala serta keteledoran manusia. Kearifan lokal tidak hanya berhenti pada etika, tetapi sampai pada norma, tindakan dan tingkah laku. Sehingga kearifan lokal dapat menjadi seperti religi yang memedomani manusia dalam bersikap dan bertindak, baik dalam cakupan lingkungan hidup sehari-hari maupun kemajuan kultur manusia yang lebih jauh.

Berdasarkan UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal adalah nilai-nilai leluhur yang berlangsung didalam tatanan hidup masyarakat antara lain perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup secara lestari. Moendardjito, menyatakan bahwa kearifan lokal dapat digali dan dijadikan basis pendidikan karakter, karena kearifan lokal memiliki hal-hal berikut :

1. Mampu bertahan terhadap budaya luar.

2. Mampu mengakomodasikan unsur kebudayaan lain.
3. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur kebudayaan lain ke dalam budaya asli.
4. Memiliki kekuatan pengendalian.
5. Memberi pengarahan perkembangan kebudayaan.

Wijana dalam Soekomono (Muktiali, 2017) berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan lokal yang unik untuk suatu budaya atau masyarakat tertentu nama lainnya adalah pengetahuan lokal (*local knowledge*), pengetahuan rakyat (*folk knowledge*), Pengetahuan manusia (*people's knowledge*), kearifan tradisional (*traditional wisdom*), atau ilmu tradisional (*traditional science*). Pengetahuan ini diturunkan dari generasi ke generasi, biasanya secara lisan dari mulut ke mulut, atau dalam upacara adat, menjadi dasar kegiatan bertani, kegiatan menyiapkan makanan, pemeliharaan kesehatan, pendidikan, konservasi, dan berbagai macam kegiatan lainnya.

Kearifan lokal bermakna sebagai “Kearifan dalam kebudayaan tradisional” suku-suku bangsa. Kearifan lokal dalam arti luas adalah segala pengetahuan berkaitan dengan perkembangan teknologi, masalah kesehatan, norma adat dan nilai-nilai kebudayaan. Disimpulkan bahwa pengertian kearifan lokal adalah segala bentuk perilaku dan kebudayaan masyarakat. Penjabaran kearifan lokal adalah berbagai bentuk tindakan dan hasil kebudayaan materialnya. Dalam arti yang luas itu maka diartikan

sebagai segala peninggalan kebudayaan, baik yang nyata ataupun tidak nyata (Sedyawati, 2006:382).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan kumpulan pengetahuan ide yang tumbuh dan berkembang secara terus menerus dalam sebuah masyarakat berupa adat-istiadat, norma aturan, kebudayaan, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari yang digunakan sebagai pedoman masyarakat.

2.1.2. Karakteristik Kearifan Lokal

Hammar (2017:107) menyatakan bahwa kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dimaknai sebuah pengetahuan-pengetahuan setempat (*local*), yang bersifat lestari, arif, kekal, menandung nilai baik, yang terkandung dan dianut seluruh bagian masyarakatnya. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Menurut Phonghit dan Nantasuwana (1998) dalam (Hammar, 2017) karakteristik kearifan lokal adalah:

1. Mengandung nilai-nilai yang mengajarkan masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan etika dan nilai norma kehidupan.
2. Membimbing masyarakat supaya cinta alam dan tidak merusak alam.
3. Bermula dari keyakinan yang telah lama diyakini masyarakat.

Kearifan lokal adalah budaya masyarakat terdahulu yang secara berkesinambungan menjadi dasar pandangan hidup. Kandungan kearifan

lokal memiliki sifat yang sangat menyeluruh. Kearifan lokal adalah suatu pandangan kehidupan sebagai ilmu pengetahuan dan sebagai aktivitas program masyarakat untuk memecahkan segala permasalahan dalam kehidupannya. Dalam menjalankan hidup setiap hari manusia membutuhkan kearifan lokal sebagai landasan hidup.

Widyastuti (2012) menyatakan kearifan lokal dipetakan dengan membagi menjadi tiga wilayah disiplin ilmu. Pertama adalah hubungan antara manusia dengan manusia lainnya. Kedua adalah hubungan manusia dengan alam lingkungan tempat tinggalnya. Ketiga adalah hubungan manusia dengan Tuhan-Nya. Kearifan lokal didalam hubungan antar manusia terlihat didalam perilaku norma tingkah laku hidup manusia di masyarakat baik pengetahuan maupun pengendalian untuk menyelesaikan segala masalah yang ada di masyarakat.

Kearifan lokal dalam hubungan manusia dengan lingkungannya terlihat pada segala tingkah perilaku manusia dengan masyarakat lain seperti, ritual kebudayaan, bergotong-royong, dan musyawarah mufakat. Kearifan lokal dalam hubungan manusia dengan Tuhan terlihat didalam segala *piwulang* (ajaran), *pitutur* (nasihat), dan *wewaler* (larangan pantangan) yang terdapat didalam norma agama dan moral. Nilai-nilai kearifan lokal merupakan kristalisasi dari nilai-nilai yang diakui, dipahami, dihargai oleh masyarakat sebagai sesuatu yang menjadi landasan berperilaku dalam hubungan manusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan Tuhan.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa kearifan lokal sebagai alat tradisi yang menyangkup hal-hal yang berunsur nyata dan tidak nyata, kebijakan-kebijakan baik, serta dimensi arah dan tujuan yang menekankan keselarasan, keseimbangan, dan berkelanjutan serta mengandung nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai tersebut terbentuk nilai keadilan, kejujuran, kebersamaan, keseimbangan, keberlanjutan, kerukunan, keselarasan, kepatuhan, dan lain-lain.

2.1.3. Fungsi Kearifan Lokal

Jim Ife (Faturrohman, 2002) berpendapat kearifan lokal adalah keyakinan yang membentuk tradisi secara konsisten di suatu wilayah dalam waktu lama. Kearifan lokal mengandung tata nilai hidup yang baik dan harus selalu dijaga, ditingkatkan, serta dilestarikan untuk menyaring transformasi sosial budaya dan modernisasi. Kearifan lokal dapat berbentuk sebagai kebudayaan yang unggul di masyarakat sekitar ataupun dalam kondisi lingkungan dalam arti luas.

Keberadaan kearifan lokal kini sangat penting dan dibutuhkan. Kearifan lokal mempunyai banyak fungsi. Seperti yang diungkapkan Sartini (Sedyawati, 2006), bahwa fungsi kearifan lokal adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai upaya melestarikan sumber daya alam.
- b. Mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan
- c. Mengembangkan sumber daya manusia.
- d. Petuah, pantangan serta kepercayaan sastra
- e. Memiliki makna sosial

- f. Berisi makna etika dan moral.
- g. Memiliki arti politik

Menurut Ayat (Hammar, 2017) kearifan lokal memiliki fungsi akan pengaruh kebudayaan luar sebagai berikut:

1. Penyaring dan mengendalikan pengaruh kebudayaan lain.
2. Membantu mengatasi unsur-unsur kebudayaan lain.
3. Menggabungkan unsur kebudayaan lain dan budaya sendiri .
4. Memberikan arahan kebudayaan untuk berkembang.

Kearifan lokal mengandung nilai dan memiliki kegunaan luar biasa dalam hidup bermasyarakat. Metode tersebut berkembang karena membutuhkan sesuatu untuk dihayati, dipertahankan, dan dijalankan di kehidupan sesuai dengan kondisi yang dihadapi oleh masyarakat yang saling berketertarikan satu sama lain. Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa kearifan lokal berfungsi sebagai unsur dari tata cara kehidupan yang lestari guna menjawab semua masalah-masalah kehidupan serta keberlangsungan kelanjutan perkembangan kebudayaan lebih baik.

2.1.4. Dimesi Kearifan Lokal

Jim Ife (Faturrohman, 2002) berpendapat bahwa kearifan lokal terdiri dari enam dimensi yaitu:

1. Pengetahuan Lokal

Anggota masyarakat mempunyai pengetahuan lokal yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Contohnya adalah pergantian siklus iklim musim kemarau dan hujan, jenis tumbuhan dan hewan, dan geografis,

ademografi, dan sosiografi. Hal ini terjadi karena masyarakat berada pada perubahan sosial yang bervariasi. Pengetahuan lokal menjadikan manusia mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan lingkungan sekitarnya.

Pengetahuan lokal dapat kita lihat dalam beberapa contoh, misalnya hubungan masyarakat dengan pelestarian lingkungan. Masyarakat lokal adalah masyarakat yang paling dekat dengan alam, sehingga mereka mengenal dan memahami alam serta menjadikan mereka mengetahui cara bersikap dengan alam. Mereka mengetahui cara menanggulangi, mengelola, dan merawat alam. Maka dari itu pengetahuan lokal menjadi penting dalam kearifan lokal.

Sistem pengetahuan lokal sangat terkait dengan lingkungan alam, sosial, maupun budaya dimana kelompok masyarakat itu hidup dan melakukan aktivitas-aktivitas utamanya dalam upaya mempertahankan hidup. Oleh karena itu, sistem pengetahuan lokal suatu kelompok masyarakat tidak mustahil akan berbeda dengan kelompok masyarakat lainnya. Dalam hal ini, sangat mungkin apabila suatu fenomena atau kejadian yang sama akan diterjemahkan atau ditafsirkan yang berbeda oleh suatu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa pengetahuan lokal (*indigenous knowledge system*) adalah pengetahuan yang khas milik suatu masyarakat atau budaya tertentu yang telah berkembang lama

sebagai hasil dari proses hubungan timbal-balik antara masyarakat dengan lingkungannya.

2. Nilai Lokal

Setiap masyarakat mempunyai peraturan atau nilai-nilai yang dihormati dan diyakini bersama oleh seluruh anggota untuk kehidupan bersama antar warga masyarakat. Nilai-nilai ini menjadi dasar untuk berhubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan Tuhannya. Nilai-nilai ini mempunyai dimensi waktu, nilai masa lalu, masa kini dan masa datang, dan akan terjadi perubahan-perubahan mengikuti perkembangan masyarakat. Menurut Ahmadi (2012) bentuk nilai lokal sebagai berikut:

- a. Tata aturan yang menyangkut hubungan antar sesama manusia, misalnya dalam interaksi sosial baik antar individu maupun kelompok, yang berkaitan dengan hirarkhi dalam pemerintahan dan adat, aturan perkawinan antar klan, tata krama dalam kehidupan sehari-hari
- b. Tata aturan menyangkut hubungan manusia dengan alam, binatang, tumbuh-tumbuhan yang lebih bertujuan pada upaya konservasi alam.
- c. Tata aturan yang menyangkut hubungan manusia dengan yang gaib, misalnya Tuhan dan roh-roh gaib. Kearifan lokal dapat berupa adat istiadat, institusi, kata-kata bijak, pepatah (Jawa: parian, paribasan, bebasan dan saloka).

3. Keterampilan Lokal

Daya keahlian mempertahankan hidup (*survival*) masyarakat terpenuhi bila masyarakat itu memiliki keterampilan lokal. Keterampilan lokal dari hal yang mendasar seperti berburu, meramu, bercocok tanam, sampai membuat industri rumah tangga untuk memenuhi kebutuhannya. Keterampilan lokal ini mencakup kemampuan masyarakat dalam usaha tercapainya pemenuhan kebutuhan keluarga masing-masing. Keterampilan lokal ini disebut sebagai keterampilan hidup (*life skill*) dan keterampilan ini sangat dipengaruhi oleh kondisi geografi lingkungan tempat tinggal.

4. Sumber Daya Lokal

Sumber daya lokal ini pada umumnya adalah sumber daya alam yaitu sumber daya yang tak terbarui dan yang dapat terbarui. Masyarakat harus bijak dalam penggunaan sumber daya lokal sesuai dengan kebutuhan dan tidak diperbolehkan digunakan secara berlebihan atau semaunya dijual belikan. Sumber daya lokal ini telah terbagi sesuai sifatnya dapat diciptakan dan tidak dapat diciptakan. Sumber daya lokal memiliki sifat kepemilikan secara bersama-sama atau berkelompok.

Keragaman sumber daya dibagi menjadi tiga, pertama sumber daya lokal yang bersifat material (*material local source*) contohnya tanah, air, udara, hewan, tumbuhan, dll. Kedua, sumber daya alam yang bersifat nilai atau norma (*values local resource*) adalah keragaman yang dimiliki negara terkait norma dan nilainya. dan ketiga adalah sumber daya lokal

terkait dengan manusianya, atau pemanfaatan tingkat kualitas manusia dalam pembangunan bersama.

5. Mekanisme Pengambilan Keputusan

Ahli adat dan budaya sebenarnya setiap masyarakat itu memiliki pemerintahan lokal sendiri atau disebut pemerintahan kesukuan. Suku merupakan kesatuan hukum yang memerintah warganya untuk bertindak sebagai warga masyarakat. Masing-masing masyarakat mempunyai mekanisme pengambilan keputusan yang berbeda-beda. Ada masyarakat yang melakukan secara demokratis atau “duduk sama rendah berdiri sama tinggi”. Ada juga masyarakat yang melakukan secara bertingkat atau berjenjang naik dan bertangga turun.

Sistem pengambilan keputusan ini telah lama diyakini dan dijunjung tinggi oleh masyarakat dari dulu. Sistem ini telah melewati berbagai kondisi-kondisi yang terjadi dalam masyarakat dalam waktu yang lama sebagai upaya menjawab permasalahan yang dihadapi masyarakat.

6. Dimensi Solidaritas Kelompok Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana berarti bahwa manusia merupakan makhluk hidup yang tidak mampu hidup sendiri tanpa orang lain. Manusia butuh bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Durkheim (Hasbullah, 2012) Solidaritas sosial merupakan suatu kondisi hubungan antar individu atau kelompok yang dengan dasar perasaan moral dan kepercayaan yang dianut bersama dan dikuatkan oleh pengalaman emosional bersama.

Durkheim (Hasbullah, 2012) membagi solidaritas sosial kepada dua kelompok, yaitu solidaritas mekanik dan organik. Istilah solidaritas mekanik dan organik digunakan untuk menganalisa masyarakat keseluruhan, bukan organisasi-organisasi dalam masyarakat. Solidaritas mekanik didasarkan pada suatu "kesadaran kolektif" (*collective consciousness/conscience*), yang menunjuk pada totalitas kepercayaan-kepercayaan dan sentimen-sentimen bersama yang rata-rata ada pada warga masyarakat yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa solidaritas sosial merupakan perasaan emosional dan moral yang tercipta dalam hubungan antar individu atau kelompok menurut rasa saling percaya, kesamaan tujuan dan cita-cita, kesetiakawanan dan rasa sepenanggungan. Solidaritas secara bahasa diartikan kebebasan, kekompakan, kesetiakawanan, empati, simpati, tenggang hati, tenggang rasa. Manusia secara gotong royong menjaga dan melindungi lingkungan bersama-sama.

2.1.5. Bentuk-Bentuk Kearifan Lokal

Menurut Nuraini (Jayanti, 2016) bentuk kearifan lokal didalam bermasyarakat berbentuk kebudayaan (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dll.) Secara substantif, kearifan lokal meliputi unsur-unsur: (1) konsep lokal, (2) cerita rakyat (*folklore*), (3) upacara ritual keagamaan, (4) kepercayaan lokal, (5) berbagai pantangan dan ajaran yang terwujud sebagai sistem perilaku dan kebiasaan publik.

Pendapat lain mengatakan bahwa bentuk kearifan lokal dikategorikan ke dalam dua aspek, yaitu kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*) dan yang tak berwujud (*intangible*).

a. Berwujud nyata (*Tangible*)

Bentuk kearifan lokal yang berwujud nyata meliputi beberapa aspek berikut:

1. Tekstual

Beberapa jenis kearifan lokal dalam bentuk tekstual dapat ditemukan dalam seperti sistem nilai, tata cara, ketentuan khusus yang dituangkan ke dalam bentuk catatan tertulis.

2. Bangunan/Arsitektural

Bangunan tradisional masyarakat mencerminkan kearifan lokal. Seperti rumah adat khas daerah yang berbeda-beda mencerminkan kekhasan masing-masing daerah tersebut. Rumah adat masih tetap dijaga kesuciannya dari berbagai kepercayaan dan keyakinan yang diyakini masyarakat setempat. Bentuk rumah yang tetap dipertahankan para leluhur, baik dari kepercayaan maupun metode pembuatannya. Proses pembangunan menggunakan hal-hal sederhana yang telah diyakini secara turun temurun, selain itu bangunan rumah menyesuaikan dengan permasalahan yang ada lingkungan.

3. Benda cagar budaya/Tradisional (Karya Seni)

Banyak benda-benda cagar budaya yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal. Benda-benda atau alat ini adalah bentuk warisan

budaya yang perlu dijaga. Kearifan lokal telah melekat erat dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat. Benda-benda ini dibuat atas dasar keyakinan yang telah tumbuh dan berkembang didalam masyarakat didalam masa waktu yang lama sehingga benda-benda inii mengandung nilai-nilai kebudayaan yang tinggi.

b. Tidak Berwujud (*Intangible*)

Contoh dari bentuk tidak berwujud adalah seperti nasihat yang diberikan melalui cara verbalis dan kurun waktu lama yang dapat berupa lagu dan syair yang memiliki kandungan nilai-nilai ajaran tradisional. Melalui petuah atau bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud lainnya, nilai sosial disampaikan secara oral/verbal dari generasi ke generasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa kearifan lokal dapat ditemui dalam nyayian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan atau tidak berwujud yang melekat dalam perilaku sehari-hari atau kearifan lokal ini akan menjadi budaya tradisi. Kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal juga menjadi sesuatu yang berwujud yaitu sistem sosial, ritus, seremonial atau upacara tradisi dan ritual, serta kebiasaan yang terlihat dalam perilaku sehari-hari dalam kehidupan sosial.

2.1.5.1. Adat Istiadat

Secara etimologi, dalam hal ini adat berasal dari bahasa Arab yang berarti “kebiasaan”, jadi secara etimologi adat dapat didefinisikan sebagai perbuatan yang dilakukan berulang-ulang lalu menjadi suatu kebiasaan

yang tetap dan dihormati orang, maka kebiasaan itu menjadi adat. Adat merupakan kebiasaan-kebiasaan yang tumbuh dan terbentuk dari suatu masyarakat atau daerah yang dijunjung serta di patuhi masyarakat pendukungnya.

Gobyah dalam Sartini (2004) menyatakan bahwa salah satu bentuk kearifan lokal adalah adat tradisi atau upacara-upacara ritual keagamaan. Nilai-nilai tersebut sudah menjadi bagian ketradisian atau keajegan dalam sebuah wilayah tertentu. Kearifan lokal bentuk memadukan antara nilai-nilai adat budaya dan nilai-nilai yang dipercaya. Ridwan (Ernawati, 2018) mengatakan bahwa kearifan lokal akan mewujud menjadi budaya tradisi, kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa adat istiadat adalah kumpulan tata kelakuan yang paling tinggi kedudukannya karena bersifat kekal dan terintegrasi sangat kuat terhadap masyarakat yang memilikinya.

a. Unsur-unsur Adat Istiadat

Menurut Ridwan (Ernawati, 2018) agar suatu perilaku atau kebiasaan dapat dikatakan sebagai adat istiadat maka harus memenuhi unsur-unsur berikut ini:

1. Nilai-Nilai Budaya

Nilai-nilai Budaya adalah ide atau gagasan mengenai hal-hal tertentu yang dianggap penting bagi suatu masyarakat. Misalnya nilai-nilai

budaya seperti menghormati orang yang lebih tua, bergotong-royong sesama dan lain sebagainya.

2. Sistem Norma

Merupakan sejumlah ketentuan atau aturan yang sifatnya mengikat sekelompok atau warga yang tinggal di daerah tertentu.

3. Sistem Hukum

Suatu adat istiadat juga memiliki sistem hukum yang merupakan ketentuan yang sifatnya tegas dan mengikat bagi seluruh masyarakat dalam lingkungan tersebut.

4. Aturan Khusus

Adat istiadat memiliki aturan khusus yang bersifat mengikat warga tentang suatu hal yang biasanya aturan khusus berlaku secara terbatas.

Suatu perilaku atau kebiasaan dikatakan sebagai adat istiadat apabila memiliki empat unsur diatas dimana setiap unsur tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

b. Beberapa Jenis Adat

Gobyah dalam Sartini (2004) mengatakan beberapa jenis-jenis adat yaitu:

1. Adat sebenar adat

Jenis adat ini adalah adat yang bersumber dari alam atau lingkungan dimana mengandung nilai-nilai yang tidak dapat diubah atau ditawar sampai kapanpun. Sebagai contoh ketika turun hujan deras dan

sungai dipenuhi dengan sampah maka dapat menyebabkan banjir yang akan terjadi di wilayah tersebut.

2. Adat yang diadatkan

Jenis adat yang merupakan jenis adat yang dibuat oleh datuk di suatu daerah agar perencanaan ekonomi dan sosial masyarakat setempat bisa seimbang.

3. Adat taradat

Jenis adat tersadar ini merupakan adat yang dibuat melalui musyawarah dengan masyarakat setempat dimana adat ini sangat menjunjung tinggi nilai-nilai yang ada dan tumbuh dalam masyarakat tersebut.

4. Adat istiadat

Merupakan serangkaian ketetapan atau aturan yang berlaku di suatu daerah dan harus ditaati oleh masyarakat yang tinggal di wilayah

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa kriteria menentukan bagi konsepsi tradisi itu adalah bahwa tradisi diciptakan melalui tindakan dan kelakuan orang-orang melalui fikiran dan imaginasi orang-orang yang diteruskan dari satu generasi kegenerasi berikutnya.

2.1.5.2. Kesenian

Bentuk kearifan lokal salah satunya adalah kesenian. Kesenian merupakan bentuk ungkapan kreatifitas dari masyarakat sebagai sesuatu yang indah. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Iryanti pada

tahun 2017 dengan judul penelitian “Kajian Tentang Nilai-Nilai Kearifan Lokal yang Dikembangkan Sanggar Seni Sekar Pandan untuk Menumbuhkan Nasionalisme” bahwa Nilai-nilai kearifan lokal dalam kesenian tradisional dapat membentuk jiwa nasionalisme dan cinta tanah air.

Kesenian sebagai wujud kebudayaan masyarakat memiliki nilai-nilai kebijakan yang patut dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Kesenian tradisional mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang merupakan cerminan dari nilai-nilai masyarakat. Nilai-nilai budaya dalam kesenian dapat membentuk perasaan moral, membentuk perilaku dan budi pekerti yang selanjutnya akan menumbuhkan jiwa nasionalisme. Menurut Khoirur (2016) kesenian tradisional yang dalam kajian budaya sering juga disebut sebagai kesenian rakyat, mempunyai ciri-ciri tertentu yang terkait dengan wewaton (dasar pertunjukan), paugeran (aturan pertunjukan), dan pakem (bakuan dalam setiap pertunjukan). Ketiganya merupakan hal penting yang harus dijaga dalam setiap pertunjukan seni tradisional. Kesenian tradisional tidak bisa lepas dari kebudayaan, karena seni lahir dari masyarakat yang berbudaya.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa kesenian tradisional merupakan produk estetis simbolis masyarakat yang berakar pada pengalaman sosio-kultural-religius sehingga didalamnya terkandung kearifan dan nilai mulia. Seni tradisional adalah unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa

tertentu. Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut.

2.1.5.3. Makanan

Dewi (2011) mengatakan bahwa salah satu bentuk kearifan lokal adalah makanan tradisional atau makanan lokal. Makanan merupakan salah satu identitas suatu kelompok masyarakat tertentu. Setiap wilayah di Indonesia memiliki kekayaan dan kekhasan masakan tersendiri sesuai dengan ciri khas identitas masing-masing. Makanan tradisional atau makanan lokal merupakan jenis makanan yang diwariskan secara terus menerus dari generasi ke generasi sebagai tradisi suatu masyarakat.

Makanan merupakan sebuah simbol yang berkaitan dengan fungsi social dan agama (kereligion). Makanan Tradisional sebagai pelengkap dalam ritual keagamaan sebagai bagian kearifan lokal (*Local Wisdom*) yang bersumber dari hasil karya cipta nenek moyang yang dituliskan dalam naskah-naskah nusantara. Pada sudut pandang antropologi makanan bukan hanya sebagai produksi organisme dengan kualitas biokimia, kebudayaan sebagai kolektif ikut menentukan makanan dapat dimakan atau tidak sekaligus mengesahkan.

Kearifan lokal tentang makanan tradisional yang terkandung dalam naskah-naskah nusantara khususnya naskah-naskah Jawa tersebut merupakan warisan nenek moyang yang bernilai tinggi, karena dengan

mewarisi tradisi tentang makanan, dapat memperkuat identitas dan jati diri bangsa Indonesia secara universal. Walau banyak penambahan variasi dan pola penyajian itu masih dianggap hal yang wajar dan manusiawi.

Menurut Koentjoroningrat (Iryana, 2015) makanan tradisional masyarakat Nusantara khususnya di pulau Jawa merupakan bagian dari *Folklore* yang mempunyai fungsi pada masyarakat pendukungnya. Fungsi unsur-unsur kebudayaan sendiri adalah untuk memelihara keutuhan dan sistematis struktur sosial. *Folklore* mempunyai beberapa fungsi dalam masyarakat berbudaya pertama, sebagai sistem proyeksi yakni sebagai alat pencermin angan-angan secara kolektif. Kedua, sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan. Ketiga, sebagai media pengetahuan dan pendidikan. Keempat, secara umum dapat dijadikan untuk menjaga kelestarian budaya.

Secara umum makanan tradisional dalam masyarakat nusantara memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk menjalin ikatan sosial, kerukunan antarwarga, mempererat persaudaraan, termasuk untuk penanamakan nilai-nilai spiritual, dengan kata lain makanan tradisional memiliki fungsi sosial, fungsi keagamaan (religi), serta fungsi simbolik. Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa makanan tradisional adalah sebuah budaya. Kebudayaan mengikuti dan penentu makanan dapat dimakan atau tidak sekaligus memberi tanda atau pengesahannya. Makanan tidak untuk sebagai pertahanan kehidupan, tetapi juga untuk mempertahankan budaya secara kolektif.

2.1.5.4. Kerajinan

Kearifan lokal menurut Sugiyono, dkk (2008) dapat berbentuk kerajinan. Kerajinan merupakan salah satu bentuk karya seni yang mengakomodasi gaya hidup masyarakat yang mencerminkan ciri khas dan identitas suatu kelompok. Suatu hasil kegiatan keterampilan tangan yang didalamnya terkandung sebuah unsur kesenian baik barang atau sesuatu disebut sebagai kerajinan. Kerajinan merupakan warisan leluhur dari budaya-budaya yang kemudian membentuk suatu kearifan lokal. Seiring dengan perkembangan zaman kebudayaan lokal berkembang dan berkolerasi dengan kerajinan khas daerah sesuai dengan kearifan lokal yang telah diwariskan oleh leluhur.

Kusnadi (Patria, 2016) kata kerajinan literal lahir dari sifat rajin manusia. Juga dikatakan bahwa penghasilan atau pembuatan karya seni bukan karena sifat rajin, tetapi muncul dari keterampilan seseorang dalam menghasilkan produk kerajinan tangan.

a. Fungsi Kerajinan Secara Umum

Syamsyudin (Patria, 2016) mengatakan fungsi kerajinan yaitu:

1. Fungsi Hias, adalah kerajinan yang mengutamakan nilai keindahan saja yang biasa digunakan sebagai dekorasi.
2. Fungsi Pakai, adalah kerajinan yang mementingkan nilai kegunaan dari karya yang dihasilkan juga mementingkan nilai keindahan walaupun lebih dominan pada nilai kegunaan suatu karya tersebut.

b. Jenis-Jenis Kerajinan

Torachman (Patria, 2016) mengatakan jenis-jenis kerajinan yaitu:

1. Kerajinan Dari Bahan Lunak
 - a. Kerajinan Tanah Liat, kerajinan dari tanah liat ini biasa disebut kerajinan keramik.
 - b. Kerajinan Serat Alam, kerajinan serat alam biasanya menggunakan metode pembuatan dengan cara menganyam.
 - c. Kerajinan Kulit. Kerajinan ini menggunakan bahan dasar dari kulit yang biasanya sudah melewati proses samak, bisa juga kulit mentah atau dari kulit sintesis.
 - d. Kerajinan Gips, Kerajinan Gips menggunakan bahan mineral yang tidak dapat larut bersama air dalam waktu yang cukup lama saat sudah menjadi padat. Fungsi kerajinan ini dapat dijadikan hiasan dinding dan juga mainan.
 - e. Kerajinan Lilin. Kerajinan ini merupakan pembuatan dari lilin dari awal hingga menjadi lilin siap pakai.
 - f. Kerajinan sabun, kerajinan sabun ini dapat kita lakukan dengan 2 cara yaitu mengukir atau dengan cara mencairkan sabun.
2. Kerajinan Dari Bahan Keras

Kerajinan yang terbuat dari bahan keras alami ini merupakan kerajinan dengan bahan dasar pembuatannya dari sumber alam ataupun bahan yang telah diolah namun tidak mengubah wujudnya.
3. Kerajinan Bahan Keras Buatan

Kerajinan bahan keras buatan ialah kerajinan yang bahan dasarnya telah mengalami pengolahan dan berubah bentuk.

2.1.5.5. Pariwisata

Kearifan lokal berasal dari nilai-nilai adat istiadat, nilai-nilai agama, dan nilai-nilai budaya lokal masyarakat yang tumbuh dan berkembang dengan alami didalam masyarakat sebagai upaya beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyato, dkk (2018) yang berjudul “Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal” bahwa budaya lokal khususnya di Kabupaten Demak, Kabupaten Kudus, dan Kabupaten Jepara secara umum memiliki potensi unik untuk dikembangkan dalam pembelajaran melalui pariwisata berbasis kearifan lokal.

Secara umum pariwisata dibagi menjadi wisata alam, wisata keagamaan, dan wisata kebudayaan. Menurut Muktiali (2013) pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Spillane (Khoirur, 2013), membedakan jenis-jenis pariwisata menjadi sebagai berikut:

1. Pariwisata untuk Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar yang baru, untuk memenuhi kehendak ingin tahunya, untuk mengendorkan ketegangan sarafnya, untuk melihat sesuatu yang baru, untuk menikmati keindahan alam, atau bahkan untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian di daerah luar kota.

2. Pariwisata untuk Rekreasi (*Recreation Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari liburnya untuk beristirahat, untuk memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohaninya, yang ingin menyegarkan keletihan dan kelelahannya.

3. Pariwisata untuk Kebudayaan (*Cultural Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan karena adanya keinginan untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat daerah lain, selain itu untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu, pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, atau untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat, dan lain-lain.

4. Pariwisata untuk Olahraga (*Sports Tourism*)

Jenis ini dapat dibagi dalam dua kategori:

- a. *Big Sports Event*, pariwisata yang dilakukan karena adanya peristiwa-peristiwa olahraga besar seperti Olympiade Games, World Cup, dan lain-lain.

b. *Sporting Tourism of the Practitioner*, yaitu pariwisata olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekan sendiri, seperti pendakian gunung, olahraga naik kuda, dan lain-lain.

5. Pariwisata untuk Urusan Usaha Dagang (*Business Tourism*)

Perjalanan usaha ini adalah bentuk professional travel atau perjalanan karena ada kaitannya dengan pekerjaan atau jabatan yang tidak memberikan kepada pelakunya baik pilihan daerah tujuan maupun pilihan waktu perjalanan.

6. Pariwisata untuk Berkonvensi (*Convention Tourism*)

Konvensi sering dihadiri oleh ratusan dan bahkan ribuan peserta yang biasanya tinggal beberapa hari di kota atau negara penyelenggara. Kegiatan wisata saat ini tidak hanya terfokus pada tujuan relaksasi untuk melepas kejenuhan dan bersenang-senang, namun wisatawan juga memerlukan pembelajaran (*learning process*), pengkayaan (*enrichment*) dan penghargaan (*rewarding*) terhadap kawasan yang dikunjunginya, pada saat ia melakukan kegiatan wisata.

Destinasi wisata tidak hanya dipandang sebagai produk fisik, namun sebagai ruang kehidupan yang menunjukkan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya sehingga menghasilkan pola budaya yang khas dan unik. Keragaman keunikan dan keindahan alam tropis Indonesia, serta ragam budaya dan adat istiadat Indonesia yang dapat diadopsi dalam aspek fisik maupun sistem *hospitality* kepariwisataan, akan membentuk identitas lokal yang membedakannya

dengan beragam daerah lainnya. Kearifan lokal dalam bidang pariwisata menurut Muktiali (2013):

1. Memajukan perekonomian masyarakat
2. Pengenalan ciri khas identitas suatu daerah kepada publik umum.
3. Adanya pengembangan pariwisata yang berbasis potensi lokal.
4. Hasil dari bangunan kearifan lokal dijadikan pariwisata.
5. Hasil dari benda kearifan lokal dijadikan pariwisata.
6. Hasil budaya pada suatu daerah dapat dijadikan pariwisata.

Industri pariwisata bila dilihat dari sisi kebudayaan, secara tidak langsung memberi pengaruh yang besar terhadap pengembangan kebudayaan Indonesia karena pariwisata menjadikan sebuah obyek wisata mampu dikenalkan lebih luas ragam kebudayaan suatu negara kepada negara lain. Dapat disimpulkan pariwisata adalah suatu kegiatan dengan melakukan sebuah berpindahan atau perjalanan dari suatu tempat ketempat yang lain dan mengandung nilai-nilai identitas negara untuk diperkenalkan sebagai jati diri bangsa.

2.2. Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara*

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, dan merupakan bentuk lain dari kata *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar (Arsyad, 2011:151). Selain itu, media dimaknai sebagai sesuatu yang memiliki posisi di tengah yang memiliki maksud sesuatu penghubung yang dibutuhkan oleh dua atau lebih pihak untuk terjadi sebuah hubungan. Media

merupakan bentuk sebuah alat bantu komunikasi. Media sangat berkaitan untuk terjadinya komunikasi digunakan untuk memberikan pesan informasi kepada penerima informasi.

Media dalam bahasa Arab adalah *wasaa'i*, media adalah penghubung atau pembawa pesan dari informan kepada penerima informasi. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:3) media dapat berbentuk manusia, materi atau keadaan yang menciptakan suasana yang menjadikan siswa mampu mendapatkan mampu memperoleh pengetahuan, kreatifitas dan perubahan perilaku. Dalam pengertian ini pendidik dan sarana prasarana yang ada di lingkungan sekolah dapat dikatakan sebagai media.

Segala macam perantara yang dapat dipakai untuk mengantarkan atau meluaskan ide, gagasan atau pendapat, sehingga apa yang ingin disampaikan dapat diterima penerima sesuai dengan yang diinginkan disebut sebagai media. Sanaky (Hidayatullah, 2011:20) media adalah metode untuk menyampaikan informasi atau pesan yang terkandung. Media juga diartikan segala sesuatu yang mampu untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga anak dapat termotivasi didalam proses pembelajaran yang akan menambah wawasan ilmu pengetahuannya.

Maka disimpulkan media adalah alat untuk membantu yang mampu memberi ransangan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Media sebagai perantara yang digunakan untuk memberikan suatu pesan, agar supaya pesan yang diinginkan dan dikehendaki mampu disampaikan

dengan benar. Membantu penerima agar mampu memahami dan mengerti pesan yang dimaksud sesuai dengan yang diberikan oleh pengirim pesan.

2.2.2 Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013:4) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Rudi Berts mengatakan media pembelajaran meliputi alat baik bersifat fisik maupun non fisik dapat digunakan untuk kegiatan penyampaian isi materi pembelajaran, dapat dikatakan media pembelajaran adalah segala sarana prasarana yang ada disekolah yang dapat digunakan oleh guru diproses pembelajaran (Darmawan, 2008:52).

Musfiqon (Arsyad, 2011:28) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai penghubung guru dan siswa didalam proses pemahaman bahan ajar agar lebih cepat dan efisien. Sehingga materi bahan belajar dapat dengan mudah diterima oleh siswa serta meningkatkan minat siswa untuk belajar lebih giat. Media merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pembelajaran adalah segala peralatan dan material yang digunakan dalam kegiatan belajar atau mengajar. Menurut Umar (Mukti, 2016) media

pembelajaran adalah teknologi yang membawa pesan yang memiliki manfaat dalam pemenuhan kebutuhan belajar. Media adalah seluruh unsur elemen yang ada dilingkungan belajar yang mendukung para siswa untuk belajar. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran untuk mengatur hubungan yang efektif dan efisien diantara kedua pihak dalam proses pembelajaran, yaitu pelajar dan isi pembelajaran. Media pembelajaran yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Pendapat Scharmm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (infomasi) yang dapat bermanfaat untuk kegiatan belajar (Rahayu, dkk 2015).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran sangat memerlukan media guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Melalui media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan media

pembelajaran adalah untuk membantu siswa lebih cepat memahami, mengetahui, dan upaya terampil untuk mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efisien, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Arsyad (2015:15) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pendidik dalam proses kegiatan mengajar yang turut mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diatur sedemikian oleh guru. Menurut Falahuddin (2014:11) fungsi media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas penyajian pesan-pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
2. Batasan ruang, waktu, dan daya indera dapat diatasi dengan baik.
3. Menumbuhkan semangat gairah untuk belajar.
4. Memungkinkan interaksi yang langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
5. Memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
6. Rangsangan dapat diberikan secara sama.
7. Mempersamakan pengalaman kepada peserta didik.
8. Menimbulkan persepsi yang sama pada peserta didik.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2007:21-23) mengemukakan bahwa terdapat banyak manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian pembelajaran lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun pendidik menafsirkan isi pelajaran dengan berbeda-beda, dengan penggunaan media pembelajaran belajar perbedaan penafsiran tersebut dapat diminimalisir sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat dijadikan sebagai sesuatu yang menarik perhatian dan membuat siswa tetap memperhatikan. Penggunaan efek khusus dalam video atau gambar dapat menarik keingintahuan siswa dan membuat mereka berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat disingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan dapat dimengerti oleh peserta didik dengan efektif efisien.
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen

pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana pun sesuai dengan keinginan dan keperluan terutama jika media pembelajaran direncang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif, karena beban pendidik untuk menjelaskan berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga pendidik dapat memusatkan perhatian pada aspek lain yang lebih penting dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Falahuddin (2014:11) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak banyak mendengar guru, tetapi juga aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut Rohmah, dkk (2014) belajar dalam pendidikan anak usia dini selalu disisipkan pesan pembelajaran. Pesan pembelajaran akan mudah dicerna oleh anak-anak ketika guru menyampaikan pesan menggunakan media pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu kegiatan pembelajaran jauh lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Media pembelajaran harus mampu mengirimkan informasi ke siswa apabila sulit untuk diterima siswa hanya melalui penjelasan secara verbal.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan didalam kegiatan belajar. Jenis media pembelajaran harus dipilih penggunaan sesuai dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan

pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini, dikelompokkan menjadi tiga jenis (Fadillah, 2012), yaitu:

- a. Media Audio, adalah sebuah media pembelajaran yang memuat unsur audio (suara) dalam penyampaian pesannya, jenis media ini indera pendengaran menjadi hal yang penting dan sangat diandalkan. Melalui media ini anak diberi rangsangan seperti menyimak, mendengar, atau bahkan menirukan sebuah cerita atau lagu yang disampaikan. Media audio sangat bermanfaat untuk meningkatkan daya berfikir imajinasi dan kreatifitas anak yang berguna untuk meingkatkan seluruh aspek perkembangannya.
- b. Media Visual, adalah media yang hanya menitik beratkan pada indera penglihatan. Media ini mengutamakan aspek grafis dan tampilannya. Penggunaan media visual lebih baik bila digunakan dalam proses belajar anak usia dini karena pembelajaran anak usia dini masih bersifat konkrit. Media visual lebih menarik perhatian anak daripada media audio.
- c. Media Audiovisual, adalah media ini menggandung unsur pendengaran dan penglihatan. Jenis media ini dibagi menjadi dua, yaitu 1) audiovisual diam, yaitu media yang memuat unsur suara dan gambar diam seperti film berbingkai, film rangkai suara, dan cetak suara. Dan 2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan *video-cassette*.

Perkembangan media pembelajaran mengalami kemajuan dari sederhana menjadi modern. Seterusnya, Arsyad (2011) mengklasifikasikan media menjadi:

1. Media hasil teknologi cetak

Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto, atau presentasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan seperti penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan yang secara fisik tercetak.

2. Media hasil teknologi audiovisual

Teknologi audiovisual yaitu cara menyampaikan materi dengan memanfaatkan penggunaan alat mekanik dan elektronik atau menggunakan sistem perangkat keras selama proses belajar. Contoh proyektor pemutar film, dokumentasi, proyeksi visualisasi yang besar. Jadi, kegiatan belajar menggunakan produk media audiovisual membantu penyerapan materi dapat diserap melalui pandangan dan alat dengar dengan melalui kode-kode simbol yang sejenis.

3. Media teknologi berbasis komputer

Jenis teknologi berbasis komputer adalah cara penyampaian materi dengan melalui penggunaan sumber-sumber berunsur mikro-prosesor. Perbedaan media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan dua teknologi lain yaitu informasi/ materi termuat dan tersimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetak atau bersifat visualisasi

4. Media teknologi cetak dan komputer

Media ini adalah jenis media ini menggunakan cara untuk memperoleh hasil dengan unsur materi disampaikan dengan melalui pemakaian penggabungan beberapa bentuk jenis media beberapa bentuk media yang dijalankan pada sebuah program komputer.

2.2.5 Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara*

2.2.5.1 Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. Madcoms (2012) mengatakan *Adobe Flash Profesional CS6* adalah perangkat lunak dalam lingkungan authoring kuat untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain pengalaman mendalam interaktif yang menyajikan secara konsisten didesktop dan beberapa perangkat termasuk tablet, smartpone, dan televisi. Perangkat ini untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Adobe Flash sebelumnya bernama *Macromedia Flash*. Perangkat ini digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5.38* Sebelum tahun 2005. *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vector bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama "*Macromedia*" adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember

2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Adobe Flash CS6 memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, *game*, animasi pelengkap halaman web, hingga pembuatan film animasi. Versi baru Flash ini memiliki beberapa penambahan fitur. Berikut fitur terbaru yang ada pada *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:

1. Memberikan dukungan untuk HTML 5.
2. Ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *sprite sheet* untuk meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja, dan *performance*.
3. Memberikan dukungan untuk Android dan IOS dengan *Adobe Flash* player terbaru.
4. Performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat.

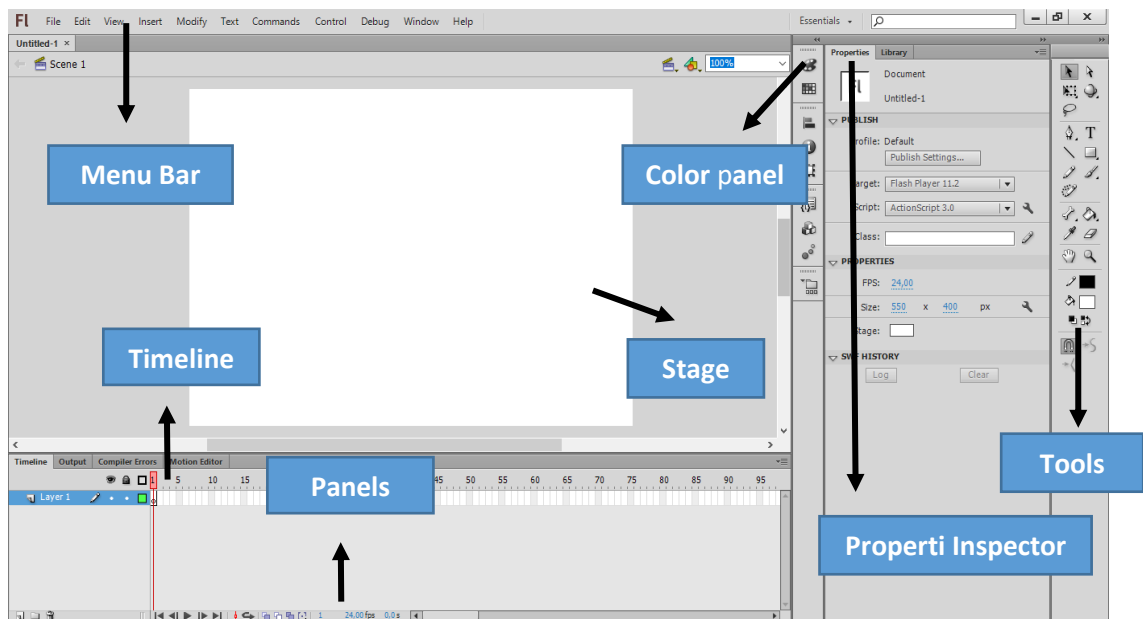
Adobe Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. *Adobe Flash CS6* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif dan lain-lain (Hidayatullah, dkk 2011).

Mukti, dkk (2016) menjelaskan bahwa diantara pemogram-program animasi, program *Adobe Flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, company

profile, presentasi, movie, e-card, dan animasi yang digunakan dalam situs web. Dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* adalah *software* yang dapat digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran disertai gambar, video, teks, suara, dan animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

2.2.5.2 Komponen-komponen *Adobe Flash*

Komponen-komponen *Adobe Flash* menurut Madcoms (2012) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1. Komponen *Adobe Flash CS6*

a. Menu Bar

Menu Bar merupakan bagaian yang berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Flash*.

b. Stage

Stage adalah dokumen atau layer yang akan digunakan untuk meletakkan atau membuat obyek-obyek dalam *Flash*.

c. Timeline

Timeline berisi frame-frame yang dapat dipergunakan untuk mengatur pewaktuan, scenario dan lapisan (layer).

d. Toolbox

Toolbox berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat gambar, memanipulasi obyek yang terdapat dalam stage. Toolbox memiliki empat macam bagian : Tools, View, Color dan Options. Bagian tool berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar obyek pada stage, memberikan warna, memodifikasi dan memilih obyek.

e. Panels

Bagian ini berisi control fungsi yang dipakai dalam flash, yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari obyek atau animasi secara cepat dan mudah. Seperti jika Anda akan mengedit warna obyek, dapat diatur dengan color mixer.

f. Properties

Properties merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang dibuat.

2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash*

Media pembelajaran *Adobe Flash* memiliki beberapa kelebihan, yaitu hasil akhir file *Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah

dipublish), *Flash* mampu mengimpor semua file gambar dan video maupun audio sehingga media pembelajaran lebih menarik. *Flash* dapat berbentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) maupun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *Adobe Flash* (Andi Pramono, 2006). Kelebihan *Adobe Flash* menurut Madcoms (2012):

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
3. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi
4. Aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan tv, banner web, presentasi interaktif, permainan, aplikasi web, handphone, dll.
5. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, CD-Room, VCD, DVD, televisi, handphone, dll.
6. Adanya *Action Script*. Dengan *action script* anda dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file.

Flash dapat digunakan untuk membuat game karena *script* dapat menyimpan variabel dan nilai, melakukan perhitungan, dan banyak lagi yang berguna dalam game. Selain itu, *Flash* adalah program berbasis vektor. Keunggulan *Adobe Flash CS6* menurut Asyhar dalam Faruqi, dkk (2014) adalah sebagai berikut:

1. Ukuran file yang relatif kecil

2. Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shape tween*), dan perubahan warna (*colour efek tween*).
3. Dapat membuat *masking* dan *motion guide*.
4. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*.
5. Dapat membuat animasi logo, media interaktif, game interaktif, presentasi, multimedia, simulasi/visualisasi.
6. Dapat dipublish dalam beberapa tipe file seperti swf, html, gif, dll.

Sedangkan kekurangan dari program aplikasi *Adobe Flash* menurut Yuliawati (Hidayatullah, dkk 2017) antara lain:

1. Komputer yang ingin memainkan animasi *Flash* harus memiliki *Flash Player* dan harus menginstalnya.
2. Program *Adobe Flash* bukan *freeware*.
3. Grafisnya kurang lengkap.
4. Menunya tidak ramah pemakaian.
5. Bahasa pemrograman sedikit susah.

Media pembelajaran berbasis *Flash* diharapkan mampu membuat siswa memberikan respon positif pada proses pembelajaran. Respon siswa adalah tanggapan orang-orang yang sedang belajar termasuk didalamnya mengenai pendekatan atau strategi, faktor yang mempengaruhi, serta potensi yang ingin dicapai dalam belajar. Respon dapat muncul dari adanya dukungan dan rintangan.

Dukungan akan menimbulkan rasa senang, sedangkan rintangan akan menimbulkan rasa tidak senang. Kecenderungan rasa senang atau

tidak senang akan memancing kekuatan kehendak atau kemauan. Melalui media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam meningkatkan wawasan kearifan lokal anak sehingga mencintai nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan sekitarnya.

2.2.5.4 Media *Wonderful of Jepara*

Kearifan lokal merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris yaitu *Local Wisdom*. Istilah tersebut terdiri dari dua kata yaitu *local* yang berarti setempat, dan *wisdom* yang berarti kearifan. Kearifan lokal menekankan pada aspek sistem ide/ gagasan yang merupakan nilai-nilai kemanusiaan, kebersamaan, dan keteladanan. Kearifan lokal merupakan pengalaman oleh masyarakat setempat yang berupa nilai-nilai yang dipegang teguh sebagai identitas dan berperilaku.

Semakin kompleksnya perkembangan zaman dan era globalisasi dunia yang ditandai dengan berkembang pesatnya produk dan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dengan maksimal pada dunia pendidikan. Teknologi ini dapat dimanfaatkan bagi proses belajar anak usia dini, dikembangkan menjadi berbagai hal-hal yang baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi mampu memadukan dengan unsur-unsur media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran harus dapat menstimulasi rasa keingintahuan dan menjadikan anak berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan penggunaan media pembelajaran dikemas, disajikan, dan dibuat

sedemikian rupa dan memuat unsur teks, suara, video, dan animasi. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diharapkan mampu membantu anak berkembang dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara maksimal agar anak siap untuk memasuki dunia selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu komponen terpenting dalam dunia pendidikan anak usia dini.

Selanjutnya adalah pengumpulan data mengenai materi dan bahan pembelajaran. Kemudian data yang diperoleh diolah dan digunakan sebagai pengembangan materi pembelajaran wawasan kearifan lokal jepara. Materi wawasan kearifan lokal berupa adat istiadat, kesenian makanan, kerajinan, dan pariwisata yang ada di Jepara telah peneliti kumpulkan data-datanya terlebih dahulu.

Tabel 2. 1 Materi Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara*

No.	Menu	Jenis	Definisi
1	Makanan	Lontong Krabyuk	Krabyuk memiliki arti genangan air, terdapat suwiran daging ayam semur dan menggunakan kuah bakso.
		Horog-horog	Makanan ringan terbuat dari tepung pohon aren, biasanya dimakan bersama sate kikil, bakso, soto, gulai, dan sayur pecel.
		Opor Panggang	Makanan berbahan dasar ayam. Yang membedakan dengan opor lainnya adalah di masak dengan cara dipanggang lalu dibakar.
		Kuluban	Terbuat dari berbagai macam sayuran, seperti nangka muda, tauge, kacang panjang, bayam, dan diberi bumbu kacang.
		Adon-adon Coro	Merupakan minuman tradisional khas Jepara yang terbuat dari rempah-rempah

		Pindang Serani	Makanan khas Jepara yang terbuat dari sup ikan laut, perpaduan dari rasa pedas, manis, dan asam.
2	Adat Budaya	Perang Obor	Diadakan di desa Tegalsambi. Obor-obor terbuat dari pelepah kelapa yang dibakar dan dimainkan bersama-sama. Ungkapan sikap berserah terhadap Tuhan. Melambangkan kesetia kawan dan kebersamaan warga.
		Pesta Lomban	Adat sedekah di laut sebagai ucapan syukur atas berkat dan rejeki yang didapatkan nelayan dari Tuhan. Menggambarkan sikap gotong royong dan menjaga lingkungan.
		Pesta Baratan	Tradisi karnaval masyarakat Jepara, yang erat kaitannya dengan menghormati perjuangan Ratu Kalinyamat. Tradisi ini juga menyambut datangnya bulan Ramadhan
3	Kerajinan	Keramik	Terbuat dari tanah liat yang oleh masyarakat sekitar biasanya dibuat menjadi berbagai macam kerajinan seperti guci, celengan, genting, dan lain-lain..
		Batik	Kerajinan ini dibuat menggunakan bahan lilin yang dipanaskan dan menggunakan alat canting atau kuas untuk membuat pola gambar atau motif yang dioleskan di atas kain.
		Tenun Troso	Merupakan kain khas buatan dari benang yang ditenun oleh masyarakat Jepara. Terdapat di desa Troso.
		Monel	Terbuat dari baja putih yang tidak mudah karatan. Dibuat menjadi aneka kerajinan seperti kalung, cincin, gelang, dll.
		Seni Ukir	Terbuat dari kayu jati yang di pahat menjadi ukiran-ukiran khas Jepara.
4	Kesenian	Wayang Golek langkung	Wayang khas Jepara yang terbuat dari bambu. Mempunyai makna mencari kebaikan baik didunia maupun diakhirat.



	Barongan Dencong	Pagelaran seni kebudayaan asli khas Jepara diadakan saat upacara maupun kirab budaya
	Tari kridhajati	Tari ini menggambarkan proses-proses pembuatan kerajinan ukir. Mulai dari pencarian kayu, menggambar obyek, mematah, hingga diplitur dan dikemas.
5. Pariwisata	Pantai Kartini	Salah satu pantai di Jepara. Terdapat patung Kura-kura raksasa yang didalamnya ada Aquarium raksasa "Kura-kura Ocean Park" yang berisi macam-macam jenis ikan.
	Pantai Tirto Samudro	Pantai Tirto samudro atau Pantai Bandengan merupakan salah satu pantai di Jepara yang terkenal dengan pasir putihnya.
	Pulau Panjang	Kita dapat menuju pulau panjang dengan naik kapal kecil dari pantai kartini maupun pantai bandengan dengan jarak tempuh 15 menit.
	Karimun Jawa	Pesona wisata taman laut yang digemari oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Ditetapkan menjadi Kawasan Konservasi Taman Nasional Laut karimun Jawa oleh Pemerintah.
	Benteng Portugis	Dibangun pada masa penjajahan sebelum Indonesia merdeka untuk melawan Belanda (VOC) dengan meminta bantuan dari negara Portugis.
	Museum R.A Kartini	Dibangun untuk mengenang pengabdian dan perjuangan R.A Kartini sebagai perintis emansipasi wanita di Indonesia.
	Air Terjun Songgo	Dinamakan Air Terjun Songgo Langit karena posisi tebingnya seolah menyangga langit. Disekitar air terjun terdapat bermacam-macam jenis kupu-kupu.


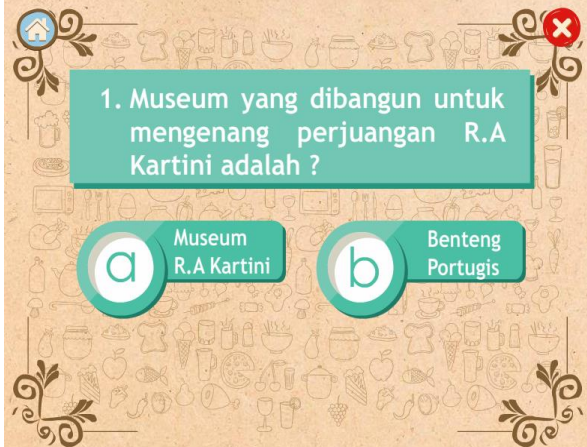
Media pembelajaran adalah komponen yang digunakan pendidik dalam penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Kegiatan

pembelajaran perlu sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar anak lebih aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran *Wonderful of Jepara* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Wonderful of Jepara* dibuat dari *Adobe Flash CS6* sebagai sarana untuk pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Tabel 2.2 Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara*

No.	Nama	Gambar	Keterangan
1.	Tampilan Awal		Tampilan awal terdapat tombol menu yang akan mengantarkan ke menu utama. Selain itu, tampilan awal juga bersisi LOGO UNNES dan nama media pembelajaran yaitu <i>Wonderful of Jepara</i> .
2.	Menu <i>Home</i>		Berisi pilihan-pilihan menu yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i> , yaitu berupa pilihan profil, kompetensi, materi, dan <i>quiz</i> permainan.

3. Menu Profil		<p>Pada menu profil berisi keterangan nama media pembelajaran dan identitas peneliti.</p>
4. Menu Kompetensi		<p>Pada menu kompetensi berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam media pembelajaran <i>Wonderful of Jepara</i> terkait wawasan kearifan lokal anak.</p>
5. Menu Materi		<p>Menu materi berisi materi-materi yang dikembangkan dalam meningkatkan wawasan kearifan lokal anak yaitu adat istiadat, kesenian, makanan, kerajinan, dan pariwisata yang ada di Jepara.</p>

<p>6. Menu Sub Materi</p>		<p>Menu sub materi berisi nama, gambar, dan penjelasan materi pembelajaran wawasan kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan KI/KD pembelajaran.</p>
<p>7. Menu Quiz</p>		<p>Menu <i>Quiz</i> berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran wawasan kearifan lokal Jepara dalam bentuk pilihan ganda dan terdapat <i>dubbing</i> suara agar mempermudah anak memahaminya.</p>

2.3. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jayati dkk (2016) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Moral Anak Kelompok B Paud Widya Laksmi” disebutkan bahwa metode bercerita berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan moral anak kelompok B Paud Widya Laksmi dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus I anak anak mulai menyukai cerita yang dibacakan tetapi mereka belum terbiasa dengan bahasa yang digunakan dalam penyampaian cerita sehingga mereka kurang berkonsentrasi dalam mendengarkan. Sedangkan pada siklus

II anak mulai aktif untuk bertanya saat mendengarkan cerita sehingga presentasi peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 27%.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faroqi dan Maulana (2014) yang berjudul “Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (Calistung)” disebutkan bahwa penggunaan salah satu menggunakan media komputer, dapat menjadi salah satu pilihan dalam usaha peningkatan sarana dan prasarana yang mendorong proses pembelajaran calistung untuk anak. Menjadikan anak untuk lebih aktif dan tidak bergantung pada apa yang guru berikan, serta media ini dapat memecahkan masalah dari kurangnya alat peraga untuk pembelajaran calistung.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sariningsik, Ratna dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD” disebutkan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran kearifan lokal. Dengan hasil penelitian 100% siswa dari 66 siswa kelas VI dan 90,67% guru kelas VI di 3 sekolah menjawab bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ananda (2017) dengan judul “Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal pada tema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan untuk Menanamkan Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu” menunjukkan bahwa media cerita gambar berbasis kearifan lokal pada tema persiapan

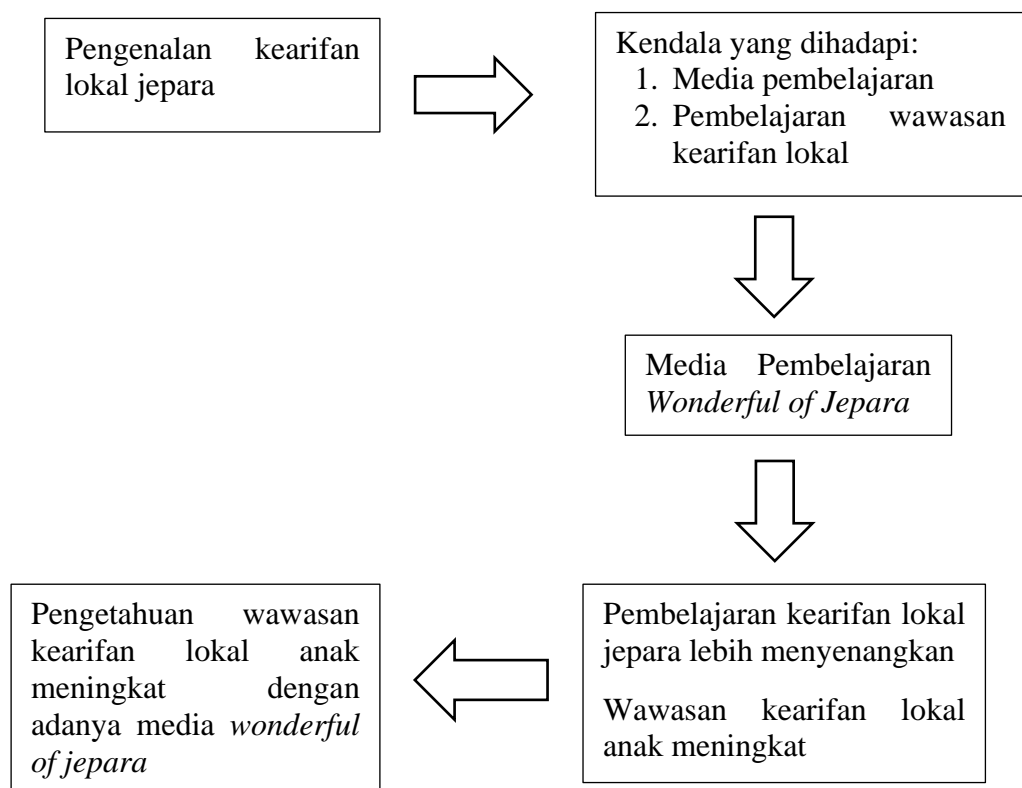
kemerdekaan untuk menanam sifat nilai demokrasi dinilai efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis hitung data melalui perhitungan menggunakan cara metode gain ternominalisasi, diperoleh hasil nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,67. Nilai tersebut telah mencapai rata-rata skor $0,3 < g < 0,7$ yang masuk dalam klasifikasi gain ternominalisasi sedang.

2.4. Kerangka Berfikir

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2010) menjelaskan bahwa kerangka berfikir adalah model kontekstual tentang bagaimana hubungan teori dengan segala faktor yang sudah ditetapkan dan diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis keterkaitan antara variabel independen dan dependen. Tautan antara kedua variabel itu lalu dirumuskan kedalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu setiap proses menyusun paradigma penelitian harus berdasarkan pada kerangka berfikir (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini didasarkan pada pendidikan anak usia dini harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Salah satu yang harus dikembangkan secara optimal adalah wawasan pengetahuan kearifan lokal pada anak. Kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal sistem kepercayaan, norma dan budaya dan diekspresikan didalam tradisi dan mitos yang dianut dalam waktu yang cukup lama. kearifan lokal adalah nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam kehidupan masyarakat setempat.

Kearifan lokal hendaknya diajarkan kepada siswa di sekolah sejak usia dini. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta akan budayanya sendiri. Selain itu, dengan kearifan lokal dapat dijadikan benteng dari pengaruh negatif budaya luar karena globalisasi sehingga tidak menghilangkan jati diri bangsa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dengan baik. Media pembelajaran pada proses pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran secara maksimal. Peneliti ingin membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal anak. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir

2.5. Hipotesis

Hipotesis merupakan hasil penelitian yang hakikatnya adalah suatu jawaban atas suatu pertanyaan yang telah dirumuskan dalam perencanaan penelitian. Jadi, hipotesis adalah menjawab suatu penelitian yang bersifat sementara. Hipotesis yang penulis susun untuk digunakan dalam penelitian adalah hipotesis sementara sebagai upaya untuk menguji kebenaran data yang ditemukan penulis selama penelitian dan untuk menguatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Berdasarkan uraian kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* dengan wawasan kearifan lokal pada anak usia dini di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* dengan wawasan kearifan lokal pada anak usia dini di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap Wawasan Kearifan Lokal Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara” yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wawasan kearifan lokal anak usia dini di TK Mutiara Bunda Jatisari setelah diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* mengalami peningkatan. Hasil *pretest* nilai rata-rata (*mean*) sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* sebesar 111,70. Setelah diberikannya perlakuan hasil *posttest* menjadi 143,07. Sehingga nilai kenaikannya diperoleh sebesar 31,37. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran *Wonderfull of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal anak kelompok B di TK Mutiara Bunda Jatisari Nalumsari Jepara.
2. Hasil peningkatan menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 31,37. Dari hasil tersebut kemudian dirumuskan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wonderful of Jepara* terhadap wawasan kearifan lokal anak Kelompok B di TK Mutiara Bunda sebesar 48,78%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Pemilihan media pembelajaran yang variatif, menarik dan menyenangkan harus diperhatikan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran dengan unsur gambar atau visual, tetapi media yang mengandung unsur audio visual sebagai upaya meningkatkan wawasan kearifan lokal anak sehingga anak dapat berkembang secara lebih maksimal.

2. Bagi Lembaga TK

Kepada lembaga TK lebih berinovasi terhadap segala fasilitas disekolah untuk memberikan media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam kegiatan belajar di sekolah sebagai upaya meningkatkan pembelajaran wawasan kearifan lokal anak secara efektif dan maksimal. Selain itu sekolah diharapkan memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidik khususnya pelatihan *Adobe Flash CS6*.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan orangtua lebih memberikan stimulus dalam memenuhi kebutuhan bermain anak ketika di rumah. Dengan memberikan contoh dan pengetahuan yang baik di lingkungan keluarga akan memberikan dampak yang baik juga terhadap perkembangan anak. Salah satu contoh yang dapat

dilakukan orangtua untuk memperkenalkan wawasan kearifan lokal adalah dengan kegiatan memasak makanan khas Jepara bersama dengan anak dirumah serta memberi pengetahuan tentang makanan tersebut agar meningkatkan anak dalam mengenal kebudayaannya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan lebih mengembangkan tentang media *Adobe Flash CS6* sebagai meningkatkan wawasan kearifan lokal anak. Misalnya dengan mengembangkan materi bahan pembelajaran yang lain. Kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih inovatif dan bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga kemampuan anak dapat berkembang secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I. D. (2017). *Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal pada tema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan untuk Menanamkan Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu*. Universitas Bandar Lampung.
- Ahmadi, Iff K. dkk. (2012). *Membentuk Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal dalam KTSP*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Ernawati, Turini dkk. (2018). *Local-Wisdom-Based Character Education Management in Early Childhood Education*. JED 6 (3) 2018: 348-355. (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jed>). Diakses pada 20 Juli 2019.
- Dewi, Trisna. K. S. (2011). *Kearifan Lokal Makanan Tradisional: Rekonstruksi Naskah Jawa dan Fungsinya dalam Masyarakat*. Jakarta: Manuskripta.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar. Ruzz Media.
- Faturrohman, Pupuh dkk. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Faroqi, Adam dan Barikly Maula. (2014). *Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung, (CALISTUNG)*. Edisi Agustus Volume VIII. Nomor 2. Halaman 229-245. (<https://journal.uinsgd.ac.id/index.h/istek/article/view/230>). (Diunduh tanggal 26 Januari 2019).
- Handayani, S. S., Hasjiandito, A., & Waluyo, E. (2018, November). *The Implementation of Thematic Electronic Smart Book At KB-TK Pertiwi Semarang*. In *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*. Atlantis Pres.
- Hammar, R. K. R. (2017). *Penataan Ruang Berbasis Kearifan Lokal: Implikasi Penataan Ruang terhadap Hak Ulayat Masyarakat Hukum Adat*. Yogyakarta: Calpulis.
- Harlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayah. S. Wahyuni, S. Ani, H. (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash Cs6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak*. Vol. 11. No. 7. Universitas Jember.

- Hasbullah. (2012). *Rewang: Kearifan Lokal dalam Membangun Solidaritas dan Integritas Sosial Masyarakat di Desa Bukit Batu Kabupaten Bengkalis*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Hidayatullah, Priyanto, Daswanto A. dan Sulisty P. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika
- Iryanti, Irma. (2017). *Kajian Tentang Nilai-nilai Kearifan Lokal yang Dikembangkan Sanggar Seni Sekaran dan untuk Menumbuhkan Nasionalisme*. Sleman: Elibfis.
- Jayanti, N. K, Ketut, P. dan Luh A. Turtayani. (2016). *Penerapan Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Moral Anak Kelompok B PAUD Widya Laksmi*. Volume 4, Nomor 2. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kemendiknas. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Khoirur, R. R. (2016). *Kesenian Gembrungan di Desa Kaibon Kecamatan Geger Kabupaten Madiun (Nilai-nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembelajaran Sejarah Lokal)*. Universitas PGRI Madiun.
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash Profesional CS6 untuk Pemula*. Jakarta: Andi Publisher.
- Magta, Mutiara. (2013). *Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 7, Edisi2.
- Majid, Abdul. (2016). *Pembelajaran Tematik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masitoh. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mukti, Iwayan S.A, dkk. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Umur 6-9 Tahun Berbasis Android*. Volume 7, Nomor 2. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Sam Ratulangi. (<http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/download/26/132>). Diunduh tanggal 03 Februari 2019.
- Muktiali, M. (2013). *Aspek Budaya Lokal Dalam Pengembangan Wilayah Berbasis Pariwisata (Studi Kasus Pada Pembembangan Desa-Desa Wisata Borobudur)*. Universitas Diponegoro.
- Mulyasa, H.E. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gunarsa, Singgih D. (2014). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Libri.
- Kemendiknas. 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Patria, S. M. J. P. S. R. (2016). *Kerajinan Anyaman Sebagai Pelestarian Kearifan Lokal*. Universitas Trisakti.
- Rohmah, Naili dan Edi Waluyo. (2014). *Arithmetic Dice Media as Counting Concept Introduction Media in Early Childhood Setting*. IJECES 3 (2) (2014) 127-133. Diunduh pada 29 Januari 2020 dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/9486/6016>
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sedyawati. E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, Dan Sejarah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Soekmono, Roostrianawahti. (2017). *The Models of Teacher Training: The Rural Early Childhood Instruction Based on Local Wisdom Throught Project Aproach*. Volume 1 Nomor 7. Halaman 73-86. Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret Univercity. Diunduh pada 20 Agustus 2019.
- Rahayu, S.S dan Edi Waluyo. (2015). *The Bubble Painting Activities as a Science Theaching Media to Improve Cognitive Skills in 4-5 Years Old Children*. IJECES 4 (1) (2015) 42-45. Diunduh pada 20 Januari 2020 dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/ijeces/article/download/9452/5983>.
- Rahyono. F. X. (2009). *Kearifan Budaya Dalam Kata*. Bandung: Wedatama Widya Sastra.
- Saidah, I. N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs6 Mengukur Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyarto, dkk. (2018). *Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal*. Jurnal Administrasi Bisnis. Vol 7 No.1: 45-52. Diunduh pada 01 Januari 2020 dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/janis/article/view/22609>
- Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wibowo, A. Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Yogyakarta.
- Widad, Siti. (2018). *Pengembangan Media Mobile Learning Adobe Flash Cs6 Berbasis Android Terintegrasi Alquran Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Membangun Sikap Spiritual Peserta Didik Kelas Xi Di Tingkat Sma/Ma*. Lampung. Reositoy.Radenintan
- Widiastuti, Siwi. (2012). *Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 1/1: 59-79. Diunduh pada 19 Febuari 2019 dari <journal.uny.ac.id/index.php/ipa/article/download/2907/2420>.
- Zuhdan, K. Prasetyo. (2013). *Pembelejaran Sains Berbasis Kearifan Lokal*. Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika. Surakarta: FKIPUNS.