



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR  
MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH  
BERBASIS BUDAYA LOKAL SEMARANG  
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA KELAS V  
SD NEGERI PLEBURAN 03**

**SKRIPSI**

**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
Yusuf Bachtiar  
1401416120**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03”, karya:

Nama : Yusuf Bachtiar

NIM 1401416120

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 06 September 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP 195607041982032002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03*", karya:

Nama : Yusuf Bachtiar

NIM : 1401416120

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Kamis, 01 Oktober 2020

Semarang, 01 Oktober 2020

Panitia ujian

Sekretaris,



Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum  
NIP. 198005052008011015

Penguji II

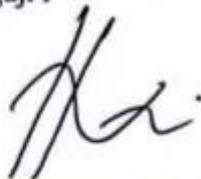


Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197707252008011008



Dr. Edy Purwanto, M.Si.  
NIP. 196301211987031001

Penguji I



Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 1990111020150410001

Penguji III



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP. 195607041982032002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusuf Bachtiar  
NIM : 1401416120  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.  
Judul : *Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa  
Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai  
Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03*

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 September 2020

Peneliti,



Yusuf Bachtiar

\* NIM 1401416120

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim. (HR. Ibnu Majah)

Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.

(Albert Einstein)

Be Yourself!

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada

Orang tua saya, Bapak Judiyono dan Ibu Rahayu Prihatiningsih

Kakak saya Nitta Wulaningrum, serta Adik Muslich Rizqi Anggara

Atas segala doa, semangat, serta pengorbanannya.

## ABSTRAK

**Bachtiar, Yusuf.** 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03*, Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd, halaman 169.

Berdasarkan data pra-penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Pleburan 03 Semarang melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan permasalahan dalam muatan pembelajaran SBdP mengenai kurang tersedianya bahan ajar yang inovatif, menimbulkan masalah pada kreatifitas siswa yang kurang berkembang, sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan serta bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis budaya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis budaya, mengkaji kelayakan dan keefektifan bahan ajar berbasis budaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 7 langkah, yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang dengan jumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes unjuk kerja, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data skor unjuk kerja siswa menggunakan analisis data produk, dan persentase dengan pendekatan PAP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 95%, persentase kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 95,83%, dan persentase kelayakan kebahasaan oleh ahli bahasa sebesar 78,33%. Hasil rata-rata skor tes unjuk kerja siswa mendapatkan nilai 75 dengan KKM yang berlaku di sekolah adalah 70, memenuhi ketuntasan sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah.

Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar berbasis budaya dapat digunakan pada pembelajaran muatan SBdP materi karya seni rupa daerah di SD Negeri Pleburan 03 Semarang. Saran perlu diadakan pengembangan lebih lanjut terhadap bahan ajar berbasis budaya dengan memperbaiki tampilan dan melengkapi materi dengan sumber yang valid.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, SBdP, Berbasis Budaya

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03” dapat menyelesaikannya dengan baik. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan berupa izin, rekomendasi penelitian, serta persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan serta kepercayaan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini;
4. Dra. Florentina Widihastrini., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dalam rangka perbaikan penyusunan skripsi ini;
5. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 1 yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dalam memberikan masukan dalam rangka perbaikan penyusunan skripsi ini;
6. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., selaku penguji 2 yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan serta memberikan masukan dalam rangka perbaikan penyusunan skripsi ini;
7. Dra. Sumilah, M.Pd., selaku validator media produk bahan ajar berbasis budaya materi karya seni rupa daerah;
8. Diyamon Prasadha, S.Pd., M.Pd., selaku validator bahasa dalam bahan ajar berbasis budaya materi karya seni rupa daerah;

9. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., selaku validator materi dalam bahan ajar berbasis budaya materi karya seni rupa daerah;
10. Siti Mukhayaroh, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Pleburan 03 Semarang yang telah memberikan izin serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini;
11. Didik Budi Kuncara, S.Pd., selaku Guru Kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian skripsi ini;
12. Siswa-siswi kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang atas partisipasi serta kerja sama yang baik dalam penelitian skripsi ini;
13. 7Serangkai, Anindhita, Riesma, serta sahabat-sahabat yang telah membantu doa, semangat, dan motivasi dalam penyusunan skripsi demi sebuah toga.

Semoga seluruh pihak yang sudah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi seluruh pihak.

Semarang, 7 September 2020

Peneliti,



Yusuf Bachtiar

NIM 1401416120

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	12
1.6.2 Manfaat Praktis.....	12

1.6.2.1	Siswa .....	12
1.6.2.2	Guru.....	13
1.6.2.3	Sekolah .....	13
1.6.2.4	Peneliti.....	13
1.7	Spesifikasi Produk.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>		<b>15</b>
2.1	Kajian Teoritis.....	15
2.1.1	Teori Belajar.....	15
2.1.1.1	Teori Belajar Kognitivisme.....	15
2.1.1.2	Teori Belajar Konstruktivisme .....	16
2.1.1.3	Teori Belajar Behaviorisme.....	18
2.1.2	Hakikat Belajar.....	19
2.1.2.1	Pengertian Belajar .....	19
2.1.2.2	Ciri-ciri Belajar.....	20
2.1.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	22
2.1.3	Hakikat Pembelajaran.....	23
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran .....	23
2.1.3.2	Komponen Pembelajaran .....	24
2.1.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran.....	24
2.1.4	Hasil Belajar .....	26
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar .....	26
2.1.4.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	27
2.1.4.3	Klasifikasi Hasil Belajar.....	28

2.1.5	Hakikat Sumber Belajar .....	29
2.1.5.1	Pengertian Sumber Belajar .....	29
2.1.5.2	Klasifikasi Sumber Belajar .....	30
2.1.5.3	Fungsi dan Peran Sumber Belajar .....	32
2.1.5.4	Komponen-komponen Sumber Belajar .....	33
2.1.6	Hakikat Media Pembelajaran .....	34
2.1.6.1	Pengertian Media .....	34
2.1.6.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	36
2.1.6.3	Fungsi Media .....	37
2.1.6.4	Jenis-jenis Media .....	39
2.1.6.5	Kriteria Pemilihan Media .....	40
2.1.7	Bahan Ajar .....	42
2.1.7.1	Pengertian Bahan Ajar .....	42
2.1.7.2	Unsur-unsur Bahan Ajar .....	44
2.1.7.3	Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar .....	46
2.1.7.4	Prinsip Pengembangan Bahan Ajar .....	47
2.1.7.5	Macam Bahan Ajar .....	48
2.1.8	Hakikat Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	50
2.1.8.1	Pengertian Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	50
2.1.8.2	Tujuan Pembelajaran SBdP .....	52
2.1.8.3	Ruang Lingkup SBdP di Sekolah Dasar .....	53
2.1.8.4	Strategi Penyampaian Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	54
2.1.8.5	Materi Pembelajaran SBdP Karya Seni Rupa Daerah .....	56

2.1.9	Hakikat Budaya .....	73
2.1.9.1	Pengertian Budaya.....	73
2.1.9.2	Wujud Budaya .....	74
2.1.9.3	Pendidikan Berbasis Budaya .....	78
2.1.10	Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	83
2.1.10.1	Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Budaya .....	84
2.1.10.2	Aspek Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	86
2.2	Kajian Empiris.....	90
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>97</b>
3.1	Desain Penelitian .....	97
3.1.1	Pendekatan Penelitian.....	97
3.1.2	Jenis Penelitian .....	97
3.1.3	Prosedur Penelitian .....	101
3.1.3.1	Analisis Potensi dan Masalah.....	102
3.1.3.2	Pengumpulan Data .....	102
3.1.3.3	Desain Produk .....	103
3.1.3.4	Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa .....	104
3.1.3.5	Perbaikan Desain .....	104
3.1.3.6	Uji Coba Produk.....	105
3.1.3.7	Perbaikan Produk .....	105
3.1.3.8	Uji Coba Pemakaian .....	106
3.1.3.9	Revisi Produk Akhir .....	107
3.1.3.10	Pembuatan Produk Masal.....	107

3.2	Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	107
3.2.1	Tempat Penelitian.....	107
3.2.2	Waktu Penelitian .....	108
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	108
3.3.1	Data .....	108
3.3.1.1	Data Kualitatif .....	108
3.3.1.2	Data Kuantitatif .....	109
3.3.2	Sumber Data .....	109
3.3.2.1	Siswa .....	109
3.3.2.2	Guru.....	109
3.3.2.3	Ahli.....	109
3.3.2.4	Peneliti.....	110
3.3.3	Subjek Penelitian .....	110
3.4	Variabel Penelitian .....	110
3.4.1	Variabel Bebas ( <i>Variabel Independen</i> ) .....	111
3.4.2	Variabel Terikat ( <i>Variabel Dependen</i> ).....	111
3.5	Definisi Operasional Variabel .....	111
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	113
3.6.1	Teknik Tes .....	113
3.6.2	Teknik Non Tes .....	114
3.6.2.1	Observasi .....	114
3.6.2.2	Wawancara .....	115
3.6.2.3	Data Dokumen.....	116

3.6.2.4	Angket .....	117
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	118
3.7.1	Uji Kelayakan.....	118
3.7.2	Uji Validitas .....	119
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	121
3.8	Teknik Analisis Data .....	124
3.8.1	Analisis Data Produk.....	124
3.8.1.1	Analisis Kelayakan Media.....	125
3.8.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	126
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		127
4.1	Hasil Penelitian.....	127
4.1.1	Perancangan Produk .....	127
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Berbasis Budaya .....	127
4.1.1.2	Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya .....	132
4.1.2	Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	139
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	149
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru .....	149
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa.....	152
4.1.4	Keefektifan Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	154
4.2	Pembahasan .....	155
4.2.1	Pemaknaan Temuan .....	156
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	156

4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Budaya .....	157
4.2.1.3	Keefektifan Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	163
4.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	165
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	165
4.3.2	Implikasi Praktis.....	167
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	167
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		168
5.1	Simpulan.....	168
5.2	Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA .....		170
LAMPIRAN.....		175

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Diagram Hasil Belajar .....	5
<b>Gambar 2.1</b> Kerucut pengalaman Edgar Dale .....	37
<b>Gambar 2.2</b> Motif batik Khas Kota Semarang .....	66
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall .....	99
<b>Gambar 3.2</b> Model <i>one-shote case study</i> .....	106
<b>Gambar 4.1</b> Sampul bahan ajar.....	132
<b>Gambar 4.2</b> Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.....	133
<b>Gambar 4.3</b> Pedoman penggunaan buku dan tujuan pembelajaran.....	134
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan prakata dan daftar isi .....	135
<b>Gambar 4.5</b> Judul materi pada bahan ajar .....	136
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan materi pada bahan ajar.....	136
<b>Gambar 4.7</b> Soal evaluasi .....	137
<b>Gambar 4.8</b> Catatan pribadi siswa dan daftar pustaka .....	138
<b>Gambar 4.9</b> Rangkuman dan sampul penutup bahan ajar .....	138
<b>Gambar 4.10</b> Diagram hasil validasi penilaian komponen.....	143
<b>Gambar 4.11</b> Diagram angket tanggapan guru uji coba produk .....	151
<b>Gambar 4.12</b> Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	153

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Tabel Kompetensi Inti KD 3 dan KD 4.....	55
<b>Tabel 2.2</b> Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator.....	56
<b>Tabel 2.3</b> Teknik Membatik .....	59
<b>Tabel 2.4</b> Alat dan bahan membuat batik tulis dan batik jumput.....	61
<b>Tabel 2.5</b> Langkah pembuatan batik tulis dan batik jumput .....	64
<b>Tabel 2.6</b> Alat dan bahan untuk membuat anyaman .....	68
<b>Tabel 2.7</b> Motif anyaman .....	69
<b>Tabel 2.8</b> Proses membuat anyaman .....	72
<b>Tabel 2.9</b> Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Budaya .....	84
<b>Tabel 2.10</b> Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 .....	86
<b>Tabel 2.11</b> Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2.....	87
<b>Tabel 2.12</b> Kriteria Penilaian Kelayakan Isi.....	88
<b>Tabel 2.13</b> Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan.....	89
<b>Tabel 3.1</b> Prosedur Penelitian.....	101
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Waktu Penelitian .....	108
<b>Tabel 3.3</b> Definisi Operasional Variabel .....	112
<b>Tabel 3.4</b> Kriteria Kelayakan Media .....	119
<b>Tabel 3.5</b> Perhitungan Validitas Instrumen.....	121
<b>Tabel 3.6</b> Hasil Uji Validitas Instrumen Unjuk Kerja.....	121
<b>Tabel 3.7</b> Indeks Reliabilitas .....	123
<b>Tabel 3.8</b> Statistik Reliabilitas.....	123
<b>Tabel 3.9</b> Klasifikasi Hasil Persentase Media .....	125

<b>Tabel 3.10</b> Klasifikasi Hasil Persentase Media .....	125
<b>Tabel 3.11</b> Klasifikasi Hasil Persentase Media .....	126
<b>Tabel 4.1</b> Rekapitulasi Kebutuhan Guru .....	127
<b>Tabel 4.2</b> Rekapitulasi Kebutuhan Siswa.....	130
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Rekapitulasi Penilaian Tahap Awal.....	139
<b>Tabel 4.4</b> Rekapitulasi hasil validasi bahan ajar berbasis budaya.....	140
<b>Tabel 4.5</b> Rekapitulasi Hasil Validasi Media Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	140
<b>Tabel 4.6</b> Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Bahan Ajar Berbasis Budaya ....	141
<b>Tabel 4.7</b> Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Bahan Ajar Berbasis Budaya ...	142
<b>Tabel 4.8</b> Masukan Para Ahli Terhadap Bahan Ajar Berbasis Budaya.....	143
<b>Tabel 4.9</b> Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	145
<b>Tabel 4.10</b> Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	150
<b>Tabel 4.11</b> Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	152
<b>Tabel 4.12</b> Skor Unjuk kerja Siswa Membuat Anyaman .....	155

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kisi-kisi instrumen pengembangan bahan ajar .....	176
LAMPIRAN 2 Kisi-kisi instrumen angket kebutuhan guru .....	179
LAMPIRAN 3 Instrumen angket kebutuhan guru .....	180
LAMPIRAN 4 Kisi-kisi instrumen angket kebutuhan siswa.....	183
LAMPIRAN 5 Instrumen angket kebutuhan siswa .....	184
LAMPIRAN 6 Instrumen validasi penilaian komponen ahli media.....	187
LAMPIRAN 7 Instrumen validasi penilaian kelayakan penyajian.....	189
LAMPIRAN 8 Instrumen validasi penilaian kelayakan materi .....	193
LAMPIRAN 9 Instrumen validasi penilaian kelayakan kebahasaan.....	197
LAMPIRAN 10 Kisi-kisi instrumen angket tanggapan guru.....	201
LAMPIRAN 11 Instrumen angket tanggapan guru .....	202
LAMPIRAN 12 Kisi-kisi instruemn angket tanggapan siswa .....	205
LAMPIRAN 13 Instrumen angket tanggapan siswa.....	206
LAMPIRAN 14 Desain bahan ajar berbasis budaya.....	208
LAMPIRAN 15 Kisi-kisi tes uji coba instrumen .....	213
LAMPIRAN 16 Tes unjuk kerja membuat anyaman.....	214
LAMPIRAN 17 Lembar penilaian tes unjuk kerja .....	215
LAMPIRAN 18 Pedoman penilaian tes unjuk kerja.....	216
LAMPIRAN 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan pertama.....	217
LAMPIRAN 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan kedua .....	264
LAMPIRAN 21 Analisis uji validitas tes unjuk kerja .....	310
LAMPIRAN 22 Analisis uji reliabilitas tes unjuk kerja .....	312

LAMPIRAN 23 Hasil angket kebutuhan guru.....	314
LAMPIRAN 24 Hasil angket kebutuhan siswa .....	317
LAMPIRAN 25 Lembar validasi penilaian komponen kelayakan media .....	319
LAMPIRAN 26 Lembar validasi penilaian komponen ahli materi .....	325
LAMPIRAN 27 Lembar validasi penilaian komponen ahli bahasa.....	329
LAMPIRAN 28 Rekapitulasi instrumen penilaian bahan ajar.....	333
LAMPIRAN 29 Rekapitulasi instrumen penilaian bahan ajar.....	334
LAMPIRAN 30 Lembar angket tanggapan guru .....	336
LAMPIRAN 31 Rekapitulasi angket tanggapan guru .....	339
LAMPIRAN 32 Lembar angket tanggapan siswa .....	340
LAMPIRAN 33 Rekapitulasi angket tanggapan siswa.....	342
LAMPIRAN 34 Rekapitulasi hasil tes unjuk kerja.....	343
LAMPIRAN 35 Hasil tes unjuk kerja siswa .....	344
LAMPIRAN 36 Surat izin penelitian.....	345
LAMPIRAN 37 Surat keterangan melaksanakan penelitian .....	346
LAMPIRAN 38 Dokumentasi .....	347

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mengembangkan tujuan pendidikan merupakan tugas dari sekolah dan masyarakat. Sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar diharapkan bisa berkembang di lingkungan sekolah. Komponen tersebut diberikan kepada siswa karena sangat diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Hal tersebut tidak lepas dari peran tenaga pendidik di sekolah, dalam hal ini adalah seorang guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang tenaga pendidik memiliki tugas mengajar, mendidik, dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik, harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian, dituntut menguasai materi pelajaran dan bisa menyajikan dengan baik serta mampu menilai kinerjanya.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 tersebut diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa supaya berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Berdasarkan Permendikbud tersebut diharapkan sekolah sebagai satuan pendidikan mampu menyediakan ruang yang cukup yang dibutuhkan oleh siswa guna menunjang pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Permendikbud No. 21 dan 22 Tahun 2016 tersebut digunakan

sebagai landasan dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Maka diterbitkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yang memuat perubahan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Di dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 menyebutkan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013, yang merupakan isi dari kurikulum itu sendiri yang harus disampaikan di sekolah, baik tingkat dasar maupun tingkat lanjut. SBdP merupakan wadah untuk mengembangkan kreativitas siswanya. Melalui muatan pelajaran SBdP, diharapkan dapat berekspresi menuangkan kreativitasnya melalui ide-ide untuk menciptakan suatu karya. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir serta mengembangkan kreativitas. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam menuangkan ide-ide yang dimilikinya untuk menjadi sebuah karya. Peran dan tujuan muatan SBdP dalam kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia.

Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti permintaan atau pencarian, sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *art* yang bermakna kemahiran. (Sumanto, 2011:4), menjelaskan bahwa *art(s)* atau

seni dapat diartikan sebagai “kegiatan atau hasil pernyataan perasaan keindahan manusia”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seni mempunyai makna yang saling keterkaitan dengan keterampilan atau kemahiran seseorang dalam menciptakan suatu karya yang bisa mewakili perasaan emosional yang berkenaan dengan aspek keindahan, kreativitas, dan sebagainya.

Berdasarkan penelitian oleh Pratama, Hasnawati, & Resnani (2018) dalam Jurnal Riset Pendidikan Dasar menerangkan bahwa pengetahuan tentang seni rupa tradisional masih sangat diperlukan, terutama pengetahuan tentang seni rupa tradisional yang ada di daerah sekitar tempat tinggal kita yang sudah mulai tidak dikenal lagi. Dalam hal ini, pendidikan dapat membantu siswa untuk menambah wawasan mengenai seni rupa tradisional . pendidikan tersebut dapat dimulai dari pendidikan dasar yaitu di sekolah dasar. Ketidaktahuan mengenai seni yang ada di daerah tempat tinggal kita mengakibatkan dampak hilangnya kesenian tersebut, sehingga yang menjadi masalah yang harus diajarkan sejak dini kepada siswa.

Hamsiah (2019) dalam jurnal *ecosystem* mengatakan bahwa kondisi siswa dewasa ini, memaparkan bahwa, generasi muda sekarang telah tumbuh sebagai *lost generation*, harus menyadari betapa pentingnya pemahaman akan nilai-nilai budaya-budaya agung sebelum nilai-nilai budaya asing menggusur dengan gelombang kosmopolitanisme yang berkiblat pada westernisasi dan modernisasi. Pentingnya pelestarian budaya di dalam perkembangan globalisasi, sehingga jati diri bangsa tidak terlupakan.

Misbah (2017) dalam jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia terkadang hanya memikirkan

ketercapaian standar pendidikan saja, bukan mengenai keefektifan yang digunakan di dalam pendidikan. tidak peduli mengenai cara agar memperoleh hasil maksimal, namun yang terpenting adalah memenuhi nilai di atas standar saja. Hal semacam ini sangat disayangkan karena berarti pendidikan seperti kehilangan arti yang hanya menuntut standar kompetensi saja. Hal itu jelas salah satu penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, salah satu solusinya dengan menambah fasilitas pembelajaran, antara lain menggunakan media.

Berdasarkan hasil pra penelitian permasalahan pembelajaran ini juga terjadi di SD Negeri Pleburan 03, melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran SBdP di kelas V. Materi SBdP masih bersifat *textual*, sedangkan siswa kurang bisa menerima materi apabila dijelaskan secara abstrak, namun akan lebih tertarik apabila ditampilkan materi yang bersifat konkret. Kesulitan yang siswa hadapi terdapat pada materi karya seni rupa daerah yang masih sukar untuk dipahami karena siswa sendiri belum maksimal dalam mengembangkan imajinasinya, dan siswa hanya dapat menampilkan hasil-hasil karya yang hampir keseluruhan mempunyai kesamaan satu sama lain. Sumber belajar terbatas, hanya buku guru dan buku siswa yang ada di sekolah tanpa adanya sumber belajar pendukung lainnya. Belum tersedianya sumber belajar yang dapat menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurangnya tingkat partisipasi siswa ke dalam pembelajaran membuat pembelajaran tersebut menjadi kurang optimal. Metode yang digunakan oleh guru pun masih konvensional, yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Sebaiknya dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 juga dilaksanakan

metode-metode yang bisa membuat siswa untuk mengkontruksi pengetahuannya sendiri.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Pleburan 03 pada muatan pembelajaran SBdP yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Jumlah siswa kelas V SD Negeri Pleburan 03 adalah 41 dengan 20 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan, dimana 21 mendapat nilai di bawah KKM (51,2%) dan 20 siswa mendapat nilai di atas KKM (48,8%). Sudjana (2014:31-32) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotor berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu, dalam kata lain hasil belajar psikomotor ini merupakan tahap lanjutan dari penilaian afektif. Djamarah (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus dilakukan kegiatan remedial.



**Gambar 1.1** Diagram Hasil Belajar Muatan SBdP Kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang

Sumber materi penunjang pembelajaran masih kurang, guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada di dalam buku siswa saja tanpa ada buku pendamping bahan ajar ataupun modul lainnya, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah ketika membuat suatu karya. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis budaya. Bahan ajar ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran SBdP di kelas V SD Negeri Pleburan 03. Pengembangan bahan ajar ini dikemas secara inovatif dan semenarik di dalam sebuah buku cetak. Bahan ajar ini dipadukan dengan budaya lokal kota Semarang, yakni "*warak ngendhog*", nantinya akan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, dikarenakan "*warak ngendhog*" merupakan salah satu ikon khas dari kota Semarang, kota yang sudah menjadi lingkungan sehari-hari siswa. Pengenalan budaya juga perlu supaya budaya tersebut tetap bertahan dan dapat lestari seiring perkembangan zaman.

Hamdani (2011) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi baik tertulis ataupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis, sehingga menciptakan suasana yang memungkinkan untuk siswa belajar. Bahan ajar ini merupakan alat informasi yang digunakan guru untuk merencanakan dan menelaah pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar merupakan beraneka bahan (informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan bagian keseluruhan dari kompetensi yang nantinya akan dikuasai siswa dan digunakan di dalam proses pembelajaran bertujuan sebagai perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012: 17).

Pendidikan merupakan usaha kolaboratif yang melibatkan partisipasi dan peran kearifan sistem nilai budaya di dalamnya. Partisipasi ini berupa kerjasama antara warga negara dengan pemerintah dalam merencanakan, melaksanakan, menjaga, dan mengembangkan aktivitas pendidikan. sebagai sebuah kerja sama, maka masyarakat dengan budayanya diasumsikan memiliki aspirasi yang harus diakomodasi dalam proses perencanaan dan pelaksanaan suatu program pendidikan yang berpondasi dari akar sistem nilai budayanya sendiri.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran, serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan siswa tidak terasing dari budaya lokalnya serta meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya juga termasuk ke dalam pembelajaran yang bersifat konstruktivis (Kristin, 2016).

Winataputra (dalam Abdullah, 2012) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis budaya dibedakan menjadi 3 macam, yaitu (1) belajar tentang budaya, memiliki arti bahwa mempelajari satu pelajaran khusus, tentang budaya dan untuk budaya, tidak terintegrasi dengan muatan pelajaran lainnya. Karakteristik belajar tentang budaya yaitu budaya yang dipelajari siswa dalam muatan berdiri sendiri, belum terintegrasi dengan muatan yang lainnya; (2) belajar dengan budaya, memiliki arti bahwa budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh mengenai konsep ataupun prinsip dalam suatu muatan, sehingga menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu muatan pelajaran tertentu; (3) belajar melalui budaya,

hal ini merupakan metode yang diberikan kepada siswa supaya memperoleh kesempatan untuk menunjukkan ketercapaian pemahaman atau makna yang ada dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya. belajar melalui budaya masuk ke dalam salah satu bentuk *multiple representation of learning assesment* atau bentuk penilaian pemahaman dalam berbagai bentuk. Belajar melalui budaya ini memiliki karakteristik ketika memahami pembelajaran dapat melalui berbagai bentuk perwujudan budaya. Sedangkan Arifin (2016) menyatakan bahwa belajar berbudaya merupakan bentuk mengejawantah budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis budaya. Berbasis budaya yang digunakan meliputi pendidikan tentang budaya, dengan budaya, serta berbudaya.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Asing Untuk Siswa Sekolah Dasar” dilakukan oleh Hutama (2016:113-124) menyatakan bahwa pengintegrasian nilai-nilai budaya ke dalam pembelajaran nantinya menjadi nilai yang dihayati dan diinternalisasikan siswa sebagai warga masyarakat secara individual. Bahan ajar dinyatakan valid, presentase aktual dari segi bahasa sebesar 97,92%, presentase aktual dari segi tampilan sebesar 88,89%, presentase aktual dari segi isi sebesar 97,32%. Berdasarkan hasil tersebut bahan ajar berbentuk modul berbasis nilai budaya asing pada pembelajaran IPS layak digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian di tahun 2019 oleh Hamsiah, Muhammadiyah, dan Asdar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Budaya Sebagai Strategi Pelestarian Budaya” menyatakan bahwa tujuan dari penelitiannya adalah menerapkan serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam bahan ajar Bahasa Indonesia sehingga lebih bermakna. Bahan ajar ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai budaya pada siswa supaya muncul rasa bangga akan identitas budayanya sendiri sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan leluhur.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Karya Seni Rupa Daerah Berbasis Budaya Lokal Semarang Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan sumber belajar pada saat pembelajaran berlangsung, karena guru hanya menggunakan contoh karya tanpa adanya sumber yang menunjukkan langkah-langkah pembuatan karya tersebut.
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru lebih banyak menggunakan media berupa gambar, buku guru, dan buku siswa. Terkadang guru juga hanya menggunakan gambar yang ada di dalam buku siswa, sehingga siswa susah untuk memahami langkah-langkah pembuatannya.

3. Hasil belajar SBdP pada materi karya seni rupa daerah masih rendah. Ditunjukkan dengan data nilai hasil belajar siswa, hanya 20 dari 41 (48,8% siswa yang berhasil mencapai KKM, sisanya belum mencapai KKM).
4. Siswa kurang bisa mengembangkan kreatifitasnya, kelemahan siswa ini disebabkan oleh tidak tersedianya sumber belajar bagi siswa, karena guru hanya menggunakan contoh gambar dalam membimbing siswa ketika menciptakan suatu karya.
5. Kurangnya kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Kurangnya pemahaman ini disebabkan oleh kurang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, karena pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat *textual*, hanya berdasarkan buku sisHasilwa saja.
6. Metode yang digunakan oleh guru hanya ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Ketiga metode tersebut masih konvensional, yang mengakibatkan siswa kurang memahami pembelajaran dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.
7. Tidak adanya pemodelan ketika pembelajaran SBdP, karena guru hanya memberikan contoh karya jadi ataupun gambar saja, yang mengakibatkan hasil karya siswa mayoritas sama.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait kurang berkembangnya kreatifitas siswa pada muatan pembelajaran SBdP serta penggunaan sumber belajar yang masih kurang. Siswa sekolah dasar sudah bisa menggunakan logikanya, namun masih dalam bentuk operasional konkret dan

belum bisa memecahkan masalah yang abstrak (Piaget dalam Rifa'i, 2016:35). Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk menjadi fasilitator supaya siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, untuk itu langkah baiknya guru menyediakan sumber belajar yang memadai supaya siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan media bahan ajar berbasis budaya lokal "warak ngendhog" yang merupakan salah satu ciri khas Kota Semarang, bahan ajar ini berisi mengenai muatan pembelajaran SBdP KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berbasis budaya sebagai sumber belajar siswa kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang pada KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis budaya sebagai sumber belajar SBdP pada KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar berbasis budaya sebagai sumber belajar SBdP pada KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar berbasis budaya muatan SBdP kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang.

2. Menguji kelayakan bahan ajar berbasis budaya muatan SBdP.
3. Menguji keefektifan bahan ajar berbasis budaya terhadap hasil belajar psikomotor siswa kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi siswa, guru, dan sekolah yang menjadi tempat penelitian ini dilaksanakan.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis media pembelajaran bahan ajar berbasis budaya ini dapat meningkatkan hasil belajar muatan SBdP materi karya seni rupa daerah pada siswa kelas V SD Negeri Pleburan 03 Semarang, dan juga nantinya dapat menjadi penelitian pendukung untuk penelitian-penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian dengan media pembelajaran bahan ajar berbasis budaya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang ikut serta, antara lain:

#### **1.6.2.1 Siswa**

Manfaat pengembangan media bahan ajar berbasis budaya bagi siswa akan membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah karena dengan media bahan ajar berbasis budaya, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran akan meningkat, peningkatan prestasi akademik siswa, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan adanya media bahan ajar berbasis budaya ini. Perlu diketahui juga, pengetahuan siswa mengenai budaya yang ada di lingkungan sekitarnya menjadi meningkat.

### **1.6.2.2 Guru**

Bagi guru penelitian ini mempermudah dalam penyampaian materi yang hendak diajarkan dibantu dengan adanya media *bahan ajar*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, serta kegiatan dan hasil penelitian ini dapat memberi motivasi guru untuk melaksanakan penelitian serupa ataupun penelitian tindakan kelas guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran yang diraih.

### **1.6.2.3 Sekolah**

Penggunaan media bahan ajar berbasis budaya bagi sekolah semoga bisa memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran SBdP sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah, selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang serupa atau bisa juga penelitian tindakan kelas.

### **1.6.2.4 Peneliti**

Bagi peneliti sendiri penelitian ini dapat memberikan pengalaman sebagai bekal sebelum ikut terjun di dalam dunia pendidikan, menyiapkan peneliti supaya siap ketika menghadapi penelitian yang lebih lanjut, membantu pengembangan media dan peningkatan mutu serta kualitas sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian, dan peneliti menerapkan pengetahuan yang diserap selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah penjelasan secara lengkap mengenai produk yang dibuat (Sugiyono, 2016:401). Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis budaya. Produk yang dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis budaya merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa supaya mudah memahami materi karya seni rupa daerah yang dilengkapi dengan langkah-langkah pembuatan, sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya dalam membuat karya seni rupa daerah.
2. Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan beberapa keanekaragaman karya seni rupa daerah Jawa Tengah yang terdiri dari tulisan disertai gambar sebagai penjas materi. Warna yang digunakan dalam bahan ajar dibuat menarik supaya siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.
3. Pembuatan bahan ajar berbasis budaya ini disesuaikan dengan perkembangan usia siswa, kebutuhan siswa, dan kebutuhan guru hingga akhirnya dapat digunakan dengan mudah ke dalam proses pembelajaran.
4. Bahan ajar ini dilengkapi dengan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi, serta langkah-langkah pembuatan karya seni rupa daerah yang dapat membimbing siswa dalam membuat karya seni rupa daerah.
5. Bahan ajar ini berbentuk buku cetak, yang memuat materi seni rupa, batik, dan anyaman, mulai dari pengertian hingga langkah-langkah untuk menghasilkan batik ataupun anyaman.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme**

Teori kognitivisme percaya bahwa siswa mampu mencari sendiri masalah, menyusun sendiri pengetahuannya melalui kemampuan berpikir dan tantangan yang dihadapi, menyelesaikan dan mengkonsep mengenai keseluruhan pengalaman realistik dan teori dalam satu bangunan utuh (Sugihartono, 2013:107). Teori ini lebih mementingkan proses daripada hasil pembelajaran yang dilakukan dengan tahap-tahapan kognitif yang dimiliki siswa. Menurut Piaget (dalam Sugihartono, 2013:109) tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor, preoperasional, dan operasional. (1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), untuk tahapan ini bayi mulai menyusun pemahaman lingkungan sekitarnya menggunakan koordinasi pengalaman indera (sensori). (2) Tahap preoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini terbagi menjadi dua sub tahap yakni sub tahap simbolis (2-4 tahun) tahap anak mampu menyajikan objek yang tidak terlihat dan perkembangan bahasa mulai berkembang yang dilibatkan dengan bermain. Sub tahap intuitif (4-7 tahun) tahap anak menggunakan penalaran primitif untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan yang dipikirkannya. (3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu menggunakan berbagai kemungkinan dengan logikanya, namun masih dalam bentuk konkrit seperti kemampuan untuk menggolongkan namun bisa menemukan jalan keluar hal-hal abstrak. (4) Tahap operasional formal (7-15

tahun), tahap ini anak sudah mampu untuk berpikir abstrak dengan menyusun rancangan untuk memecahkan masalah.

Sedangkan Hamdani (2011:63) menjelaskan teori kognitivisme membagi tipe-tipe siswa yaitu tipe pengalaman konkret yang dihubungkan dengan lingkungan sekitar, tipe observasi reflektif dimana siswa mengamati sebelum melakukan kegiatan, tipe konseptual abstrak dimana siswa lebih suka bekerja dengan simbol-simbol, tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa lebih tertarik melakukan praktik melalui diskusi kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif pada setiap tahap perkembangan menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus memahami setiap proses perkembangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi kognitifnya dengan baik. Teori belajar kognitif penelitian ini siswa akan diajak untuk berfikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah mereka pelajari. Usia siswa sekolah dasar masuk ke dalam tahap operasional konkret. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan pengalaman konkret dalam bentuk situasi yang nyata melalui pengembangan bahan ajar dengan sajian visualisasi dari mata pelajaran SBdP materi keragaman budaya di Indonesia. Materi yang divisualisasikan melalui gambar-gambar dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

### **2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut Hamdani (2011:64) teori konstruktivisme adalah situasi belajar secara kontekstual melalui aktivitas belajar untuk mendapatkan informasi saat

proses pembelajaran sehingga siswa dapat menerapkan informasi secara luas. Rifa'i dan Anni (2015:106) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada pesertadidik. Sebaliknya siswa harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Inti sari teori konstruktivisme adalah bahwa dalam belajar siswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri.

Budiningsih (2012:58) menyatakan bahwa menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Kegiatan belajar lebih dipandang dari segi proses. Paradigma konstruktivisme memandang siswa sebagai individu yang telah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan baru.

Sedangkan Sardiman (2016: 39) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan yang kita miliki adalah konstruksi/bentukan kita sendiri. Pengetahuan bukan gambaran dunia kenyataan. Jadi menurut teori konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari suatu yang dipelajari.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyampaikan materi menggunakan media yang menunjang siswa untuk berperan aktif dalam

pembelajaran, siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal. Dalam penelitian ini siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri ketika menciptakan karya dengan bantuan bahan ajar berbasis budaya yang menyajikan contoh-contoh karya serta langkah-langkah sederhana mengenai pembuatan karya seni rupa daerah.

### **2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme**

Winataputra (2016:2.4) menjelaskan teori belajar behaviorisme mendeskripsikan belajar sebagai perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku yang baru sebagai hasil belajar. Sedangkan dalam Rifa'i dan Anni (2015:121) menyebutkan bahwa aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons.

Hamalik (2014:38) mengemukakan bahwa behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tentang kelakuan manusia. Dengan adanya stimulus maka siswa akan merespon. Hubungan stimulus dan respons ini akan menimbulkan sebuah kebiasaan belajar bagi siswa. Budiningsih (2012:20) menyatakan bahwa menurut teori behavioristik yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons. Sedangkan Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori behavioristik memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam menanggapi rangsangan yang diamati secara kuantitatif, sehingga tingkah laku dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku atau respons setelah seseorang diberikan stimulus. Respons yang diterima siswa berbeda-beda. Ada perilaku yang tampak dan ada yang tidak tampak. Dalam penelitian ini, teori behaviorisme diterapkan, adanya bahan ajar berbasis budaya lokal Semarang akan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. Materi yang nantinya ditampilkan dalam bahan ajar juga akan disajikan secara sistematis. Siswa yang diberikan stimulus berupa adanya bahan ajar yang menarik akan lebih bersemangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran, selain itu juga disajikan contoh-contoh karya yang beraneka ragam, sehingga kreatifitas siswa akan ikut berkembang. Stimulus dan respons ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa yang lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran dan dapat mengembangkan kreatifitasnya ketika menciptakan sebuah karya.

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Secara Psikologis, belajar merupakan bentuk nyata hubungan antara lingkungan sebagai pemenuhan kebutuhan ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang (Slameto, 2010:2). Sudjana (2011:28) mengatakan bahwa belajar bukan hanya mengingat ataupun menghafal, belajar merupakan proses perubahan dari seseorang meliputi banyak aspek, misalnya pengetahuan, sikap, keterampilan, dan lain-lain. Sugihartono (2013:74) belajar merupakan proses reaksi terhadap lingkungan sekitar siswa, yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat

melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, serta memahami sesuatu.

Proses belajar tersebut dalam rangka mencapai tujuan yang didasari oleh beraneka pengalaman, sehingga membuat seseorang tersebut menjadi lebih baik lagi. Belajar merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk memperoleh konsep, pemahaman, ataupun pengetahuan yang baru sehingga kemungkinan terjadinya perubahan perilaku dalam diri seseorang akan terwujud (Susanto, 2013:4). Sumiati (2011:38) mengatakan seseorang telah belajar apabila ia dapat melakukan yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Supaya terjadi proses belajar mengajar di kelas, seorang guru hendaknya menyiapkan atau membuat perencanaan berbagai pengalaman yang hendak dicapai dan diberikan kepada siswa (Hardini, 2017:4).

Pengertian dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat *continue* dan fungsional, namun tidak bersifat sementara. Proses perubahan tersebut merupakan hasil dari interaksi individu dengan lingkungan dalam hal ini sebagai pemenuh kebutuhan manusia. Perubahan yang terjadi dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek-aspek lain yang ada di dalam diri individu tersebut.

#### **2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar**

Menurut Slameto (2010:3-5) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar sebagai berikut:

- a) Perubahan terjadi secara sadar, seseorang yang belajar akan sadar akan terjadinya perubahan, setidaknya ia merasakan ada yang berubah di dalam dirinya.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat *continue* dan fungsional, perubahan yang ada di dalam diri individu berlangsung secara kesinambungan, tidak tetap. Suatu perubahan yang terjadi akan menimbulkan perubahan selanjutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar yang selanjutnya.
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam belajar, perubahan yang terjadi tentu akan bertambah dan menuju ke dalam proses pemerolehan menjadi yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan begitu, makin banyak usaha untuk belajar, maka makin banyak dan makin baik perubahan yang diterimanya.
- d) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara, perubahan yang terjadi akibat belajar akan bersifat permanen atau tetap. Artinya segala sesuatu perubahan di dalam individu akan bersifat menetap, dan tidak hanya sementara saja.
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan yang terjadi di dalam individu ini memiliki tujuan yang memang betul-betul hendak dicapai dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang disadari.
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diterima oleh seorang individu setelah melewati proses belajar meliputi perubahan tingkah laku, hasilnya akan ada perubahan secara menyeluruh terhadap sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

### 2.1.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi 2, yaitu

#### a) Faktor Internal

Faktor internal disini berasal dari dalam diri siswa sendiri, faktor internal meliputi, (1) faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis, ada tujuh faktor yang mempengaruhinya, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan (3) faktor kelelahan, terbagi menjadi 2 yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (Daryanto, 2013:36-40).

#### b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, misalnya faktor internal meliputi, (1) faktor keluarga, dalam proses belajar siswa pasti akan mendapat pengaruh dari keluarganya, baik itu cara mendidik orang tua, hubungan antara anggota keluarga, suasana yang terjadi, dan kondisi ekonomi keluarga; (2) faktor sekolah, faktor sekolah yang memberikan pengaruh dalam proses belajar siswa meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, hubungan siswa dengan siswa lain, standar pembelajaran, kondisi sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.; (3) faktor masyarakat, masyarakat merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh di dalam proses belajar siswa. Pengaruh itu muncul karena letak siswa di tengah-tengah masyarakat.

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah peningkatan tingkah laku sebagai wujud konkret antara hubungan dan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan. Belajar itu terjadi secara sadar, bersifat *continue* dan fungsional, tidak bersifat

sementara, memiliki tujuan, serta mencakup seluruh aspek perilaku. Faktor yang mempengaruhi belajar bisa berasal dari dalam diri siswa sendiri ataupun lingkungannya.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Penyusunan standar proses sangat diperlukan guna menentukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru sebagai upaya dalam mencapai standar kompetensi lulusan. Dengan ini, standar proses menjadi pedoman setiap guru dalam mengelola proses pembelajaran serta menentukan komponen-komponen yang bisa mempengaruhi proses pendidikan.

Sanjaya (2014:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam rangka mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Suprihatiningrum (2013:75) menyatakan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang mengikutsertakan informasi dan lingkungan yang ditata terstruktur supaya mempermudah siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksudkan tidak hanya tempat ketika proses pembelajaran berlangsung, namun juga metode, media, dan peralatan ketika pembelajaran berlangsung yang berguna untuk menyampaikan informasi.

Dari pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang memengikutsertakan informasi dan lingkungan demi mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dalam rangka mencapai Standar Kompetensi Lulusan.

### **2.1.3.2 Komponen Pembelajaran**

Menurut Sudjana (2011:29-31) komponen-komponen belajar terdiri dari:

- a. Tujuan dalam proses pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus dirumuskan di dalam proses pembelajaran, hal ini dimaksudkan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
- b. Bahan dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran ataupun sikap yang diharapkan untuk dimiliki siswa.
- c. Metode dan alat yang digunakan, metode dan alat ini dipilih berdasarkan tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya, berfungsi sebagai bantuan dalam menyampaikan informasi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penilaian, yaitu sebuah alat penentu apakah tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan tercapai atau tidak.

### **2.1.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

- a. Guru

Suprihatiningrum (2013:90) mengatakan pendidik adalah seseorang yang memiliki kemampuan lebih untuk menyampaikan kepada orang lain melewati proses yang disebut pendidikan. Sanjaya (2014:52) menyampaikan bahwa guru merupakan komponen yang sangat penting dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Dari kedua pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan seseorang yang memiliki kemampuan lebih dalam menyampaikan kepada orang lain yang merupakan komponen penting dalam pengimplementasian strategi pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran guru memegang peranan penting. Peran guru untuk siswa tingkat sekolah dasar tidak dapat digantikan dengan perangkat lain. Dikarenakan, siswa merupakan organisme yang sedang berkembang dan memerlukan bimbingan dan bantuan dari orang yang lebih dewasa.

b. Siswa

Suprihatiningrum (2013:85) mengemukakan bahwa siswa bisa diistilahkan sebagai siswa, anak didik, pembelajar, dan sebagainya. Pada hakikatnya siswa merupakan manusia yang membutuhkan bimbingan dari orang lain yang memiliki suatu kelebihan. Karakteristik siswa penting diketahui oleh pendidik dan pengembang proses pembelajaran karena sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

Sanjaya (2014:54) mengemukakan bahwa siswa merupakan organisme unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan dari seluruh aspek kepribadian, akan tetapi tahap perkembangan setiap anak tidak sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh proses perkembangan yang tidak sama. Selain itu sikap dan penampilan siswa di kelas juga merupakan pengaruh dalam proses pembelajaran. Ada kalanya ditemukan siswa dengan sikap yang sangat aktif dan sebaliknya ada juga yang pendiam, tak sedikit pula dijumpai siswa yang memiliki motivasi belajar yang sangat rendah.

c. Sarana dan Prasarana

Sanjaya (2014:55) mengemukakan bahwa sarana adalah segala sesuatu yang menunjang keberlangsungan dan kelancaran proses pembelajaran, sarana disini

meliputi media pembelajara, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah , dan sebagainya; sedangkan prasarana merupakan segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran, namun secara tidak langsung, prasarana disini meliputi jalan ke sekolah, penerangan, kamar kecil, dan sebagainya.

Kelengkapan dari sarana dan prasarana sendiri memiliki keuntungan sebagai berikut: (1) menimbulkan gairah dan memotivasi guru untuk mengajar, ketersediaan sarana yang lengkap menjadi gairah tersendiri bagi guru untuk melaksanakan fungsi mengajarnya; (2) memberikan berbagai pilihan kepada siswa untuk belajar, dikarenakan cara belajar setiap siswa berbeda-beda.

Dari pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, rangkaian kegiatan ini juga mengikutsertakan informasi dan lingkungan yang ditata secara terstruktur dengan tujuan mempermudah siswa dalam belajar. Komponen pembelajaran terdiri atas, tujuan sebagai komponen utama, bahan dalam pembelajaran, metode dan alat, serta penilaian. Keberhasilan pembelajaran itu sendiri tergantung pada guru, siswa, ataupun sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

##### **2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Purwanto (2016:46) hasil belajar adalah perubahan sikap akibat belajar. Perubahan sikap tersebut disebabkan karena capaian penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasari oleh tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hasil dapat berupa perubahan dalam

aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penilaian hasil belajarm tujuan instrksional yang berisi rumusan kemampuan serta sikap yang akan dikuasi siswa menjadi unsur dasar dan acuan untuk penilaian (Sudjana, 2014:3) .

Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan dapat didapatkan melalui evaluasi. Daryanto (2015:5) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang mengarah ke berbagai komponen yang berkaitan dengan proses penentuan nilai. Dengan dilakukannya evaluasi ini dapat memberikan timbal baik ataupun tindak lanjut, bahkan mengetahui cara mengukur tingkat penguasaan siswa. Dengan hal ini, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur ketercapaian proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, hasil belajar ini digunakan guru sebagai pedoman untuk mengetahui tingkat pemahaman yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak. Hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor.

#### **2.1.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil adanya interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal ataupun eksternal. (1) faktor internal merupakan faktor yang

berasal dari dalam diri siswa yang bisa mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan siswa. (2) faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, berasal dari luar diri siswa, hal ini bisa datang dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang kurang harmonis bisa jadi menimbulkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diraih.

#### **2.1.4.3 Klasifikasi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran. Pendapat Susanto (2013:3) hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu (1) pemahaman konsep (aspek kognitif), (2) keterampilan proses (aspek psikomotor), (3) sikap siswa (aspek afektif). Purwanto (2016:49) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang berwujud kemampuan dari proses pendidikan. kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Bloom (dalam Sudjana, 2014:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

Sudjana (2014:30) menyampaikan hasil belajar psikomotor terlihat dalam bentuk keterampilan (*skills*) dan kemampuan bertindak seseorang. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu: gerakan refleks (gerakan tidak sengaja), keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual (membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain), kemampuan bidang fisik (kekuatan, harmonisasi, ketepatan), gerakan-gerakan *skills* (dari yang sederhana sampai kompleks), dan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas hasil belajar merupakan hasil akhir proses perubahan perilaku siswa, yang meliputi afektif, kognitif, serta psikomotor. Dalam memperoleh hasil belajar itu sendiri dipengaruhi dari diri siswa serta lingkungannya. Penelitian ini membatasi pada ranah psikomotor (keterampilan) dengan indikator membuat karya seni rupa daerah. Hasil belajar dari kegiatan praktik membuat karya seni rupa daerah, lebih ditekankan pada ranah psikomotor untuk mengetahui kreativitas siswa dalam berkreasi untuk membuat karya yang akan dihasilkan.

### **2.1.5 Hakikat Sumber Belajar**

#### **2.1.5.1 Pengertian Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya (Sudjana & Rivai, 2013:77). Sedangkan Anitah (2009:5) mengartikan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar. Sumiati

(2011:149) menyampaikan bahwa sumber belajar merupakan bahan-bahan yang digunakan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya,

Prastowo (2015:21) memiliki pengertian yang hampir sama bahwa sumber belajar pada dasarnya adalah segala sesuatu (bisa berupa benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Adapun contoh sumber belajar tersebut menurut Prastowo antara lain buku paket, modul, LKS, realia (benda nyata yang digunakan sebagai sumber belajar), model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya. Degeng (dalam Asyhar 2012:8) mendefinisikan sumber belajar sebagai semua sumber yang mungkin dapat digunakan oleh siswa agar terjadi perilaku belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud baik benda ataupun orang dan yang berupa ide, data, dan fakta yang dapat mendatangkan, mempermudah, dan mengakibatkan terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan belajar. Dalam proses pemanfaatan sumber belajar pendidik mempunyai tanggung jawab untuk membantu siswa agar dalam belajar dapat mempermudah, memperlancar dan lebih terarah. Dengan demikian pendidik harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan dan menggunakan segala bentuk sumber belajar guna mencapai tujuan belajar demi kepentingan siswa.

#### **2.1.5.2 Klasifikasi Sumber Belajar**

*Association of Educational Communication and Technology* (AECT) yang dikutip oleh Prastowo (2015:34) mengklasifikasikan sumber belajar berdasarkan

tujuan pembuatannya menjadi dua kelompok, yaitu *resources by design* (sumber belajar yang dirancang) dan *resources by utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan). *Resources by design* merupakan sumber belajar yang sengaja direncanakan untuk keperluan pembelajaran, contohnya buku paket, LKS, modul, petunjuk praktikum, dan lain sebagainya. *Resources by utilization* merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar, contoh pasar, museum, kebun binatang, masjid, lapangan, dan lain sebagainya.

Menurut bentuk/isinya sumber belajar dibedakan menjadi lima macam yaitu tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang, buku, peristiwa, dan fakta yang sedang terjadi.

- a) Tempat atau lingkungan alam sekitar adalah dimana saja seseorang bisa melakukan proses belajar atau perubahan tingkah laku, maka tempat tersebut dapat dikelompokkan sebagai tempat belajar. Dengan kata lain, tempat itu merupakan sumber belajar. Sebagai contoh perpustakaan, museum, pasar, gunung, kolam ikan dan lain sebagainya.
- b) Benda adalah segala sesuatu yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi siswa, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Contoh situs, candi, benda dan peninggalan lainnya.
- c) Orang adalah siapa saja yang memiliki keahlian dan kemampuan tertentu dimana siswa dapat belajar sesuatu, maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Contoh guru ahli, politisi dan sebagainya.
- d) Bahan yaitu segala sesuatu yang berupa teks tertulis, cetak, rekaman elektronik, web, dan lain sebagainya yang dapat digunakan untuk belajar.

- e) Buku adalah segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi sumber belajar. Contoh buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedia dan lain sebagainya.
- f) Peristiwa atau fakta yang sedang terjadi. Contohnya adalah peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana dan lain sebagainya yang pendidik dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar.

Klasifikasi lain yang biasa dilakukan terhadap sumber belajar adalah (1) sumber belajar tercetak seperti buku, majalah, brosur, koran, poster denah, ensiklopedia, kamus, booklet, dan lain-lain; (2) sumber belajar non cetak: film, slide, video, model, *audiocassette*, transparansi, realia, obyek dan lain-lain; (3) sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olahraga dan lain-lain; (4) sumber belajar berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan dan lain-lain; (5) sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum dan lain sebagainya (Rivai dan Sudjana, 2013:80).

### **2.1.5.3 Fungsi dan Peran Sumber Belajar**

Pemakaian bahan ajar di dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, Supriyadi (2015:132) yang menjabarkan sebagai berikut.

- a) Meningkatkan kinerja pembelajaran dengan mempercepat laju belajar dan membantu guru supaya menggunakan waktu dengan lebih baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat membina serta meningkatkan motivasi belajar;

- b) Memberikan kesempatan kepada siswa supaya berkembang sesuai dengan usianya, sehingga dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk membuat pembelajaran yang lebih bersifat individu; dengan mengurangi kontrol guru yang kaku;
- c) Pemberian dasar-dasar ilmiah dalam pembelajaran dengan merencanakan program pembelajaran yang sistematis dan pengembangan bahan ajar yang dilandasi dengan penelitian;
- d) Membuat pembelajaran yang lebih bagus dengan meningkatkan sumber belajar, penyajian informasi dan bahan-bahan dengan lebih konkret;
- e) Memungkinkan belajar dengan seketika, yaitu mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang sifatnya verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkret serta memberikan pengetahuan yang bersifat langsung.

#### **2.1.5.4 Komponen-komponen Sumber Belajar**

Rivai dan Sudjana (2013:81-84) melihat suatu sumber belajar sebagai sistem karena merupakan satu kesatuan yang di dalamnya terdapat komponen-komponen dan faktor-faktor yang berhubungan dan berpengaruh satu sama lainnya. Komponen yang dimaksud adalah bagian-bagian yang selalu ada di dalam sumber belajar yang merupakan satu kesatuan yang tidak bisa berdiri sendiri sekalipun digunakan secara terpisah.

##### **a. Tujuan, Misi, ataupun Fungsi Sumber Belajar**

Tiap sumber belajar memiliki tujuan atau misi yang hendak dicapai. Sebagai sumber belajar yang direncanakan lebih tegas daripada sumber belajar yang

hanya dimanfaatkan. Tujuan dari tiap-tiap sumber belajar sendiri dipengaruhi oleh sifat dan bentuk sumber belajar itu sendiri.

b. Bentuk, Format, atau Kondisi Fisik Sumber Belajar

Secara fisik wujud sumber belajar berbeda satu sama lainnya. Keadaan fisik sumber belajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting. Pemanfaatan serta pemakaian sebaiknya dihitung dari segi waktu, biaya, dan sebagainya.

c. Pesan yang Termuat dalam Sumber Belajar

Setiap sumber belajar akan selalu memberikan pesan bermanfaat bagi yang mempelajarinya. Komponen pesan terkandung informasi penting. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian pesan sebuah bahan ajar antara lain: isi yang sederhana, cukup jelas, lengkap, dan mudah dipahami maknanya. Oleh sebab itu, perlu dikelola dengan sistematis.

d. Tingkat Kesukaran atau Kompleksitas Penggunaan Sumber Belajar

Tingkat kompleksitas penggunaan sumber belajar memiliki keterkaitan dengan kondisi fisik serta pesan dari sumber belajar tersebut. Seberapa besar kompleksitas tersebut sebaiknya diketahui supaya sumber belajar tetap dapat digunakan, mengingat waktu serta biaya yang terbatas.

## **2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Media**

Gagne menyatakan bahwa media merupakan wujud adanya berbagai komponen di dalam lingkungan siswa yang memberi pengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Miarso menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang

dapat menyampaikan pesan dan memberi rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Schram menyatakan bahwa media merupakan teknologi pengantar pesan yang bisa dimanfaatkan ke dalam pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang bisa menyampaikan atau memberikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan penerima melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar. 2011:8).

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran supaya tercapainya tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran sekolah secara khususnya (Arsyad, 2013:2). Hamdani (2011:73) menyampaikan bahwa media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu merangsang siswa untuk mengingat materi yang sudah dipelajari. media dikatakan baik apabila siswa aktif memberikan rangsangan, tanggapan, umpan baik, serta mendorong siswa melakukan keterampilan-keterampilan yang benar.

Sadiman (2014:7) menyampaikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan yang sudah dirumuskan sebelumnya.

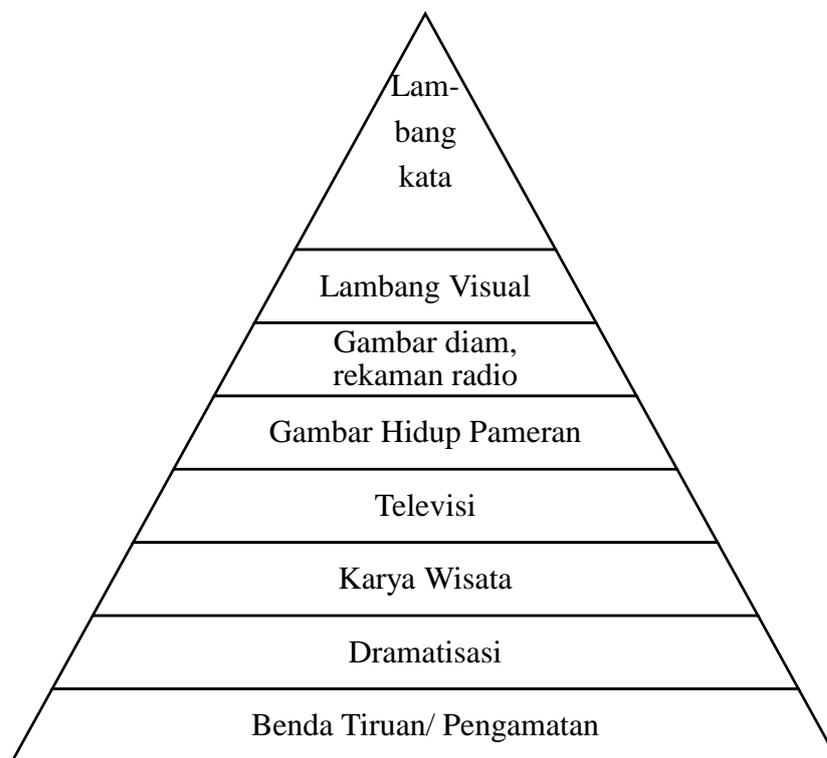
Beberapa pendapat ahli yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi antara guru dan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar yang memberikan pesan tertentu, pesan tersebut berisi tentang materi-

materi yang harus dipahami oleh siswa, hingga nantinya tercapai tujuan yang sudah dirumuskan sebelumnya. Media dikatakan baik apabila merangsang siswa supaya aktif di dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan, tanggapan, serta umpan balik.

#### **2.1.6.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Media pembelajaran disusun secara hirarki berdasarkan nilai pengalaman menurut Dale dalam (Suprihatiningrum, 2013: 321-323). Tingkatan tertinggi adalah pengalaman konkret, sedangkan tingkatan terendah adalah pengalaman yang paling abstrak. Tingkatan pengalaman Dale ini dikenal dengan kerucut pengalaman atau "*The Cone of Experience*". Dasar pengembangan kerucut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan serta jumlah indera yang ikut serta dalam pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu.

Sedangkan Dale (dalam Arsyad, 2013:13) menyampaikan bahwa pengalaman konkret merupakan tahap awal pemerolehan hasil belajar seseorang, dilanjutkan melalui benda tiruan, hingga akhirnya melalui lambang verbal (abstrak). Sadiman (2014:8) menyampaikan kerucut Edgar Dale atau lebih dikenal dengan (*cone of experience*) membantu menentukan alat yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Gambaran mengenai kerucut pengalaman menurut Edgar Dale sebagai berikut.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, bahan ajar berbasis budaya pada penelitian ini mencakup gambar, visual, dan kalimat yang menjelaskan mengenai isi materi. Siswa juga mendapatkan pengalaman langsung dengan mengamati dan memahami bahan ajar tersebut, sehingga tertanam konsep pemahaman terhadap muatan SBdP materi karya seni rupa daerah.

### **2.1.6.3 Fungsi Media**

Menurut Sumiati (2011:163-165) fungsi media pembelajaran antara lain: (1) menjelaskan materi pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi konkrit; (2) siswa mendapatkan pengalaman nyata karena dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan belajarnya; (3) membangkitkan minat, motivasi, dan aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran; (4) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan dengan cepat dan tepat; (5) mempermudah dan

mempercepat guru ketika menyampaikan materi pembelajaran; (6) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Menurut Asyhar (2012:29-40) fungsi media antara lain: (1) media sebagai sumber belajar, artinya akan ada pengalaman baru yang diterima oleh siswa; (2) fungsi semantik artinya media dapat menyajikan makna ataupun simbol-simbol serta istilah yang baru, yang belum pernah diketahui oleh siswa; (3) fungsi manipulatif artinya menampilkan benda atau peristiwa dengan beraneka cara; (4) fungsi fiksatif artinya kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu kejadian yang sudah terjadi pada masa lampau; (5) fungsi distributif artinya kemampuan media ketika proses belajar mengajar yang dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar untuk menghemat waktu serta biaya; (6) fungsi psikologis artinya media memiliki beberapa fungsi seperti menarik perhatian (atensi), menumbuhkan kesadaran (motivasi), menumbuhkan emosi (afeksi), memberikan pengetahuan baru (kognitif), mengembangkan imajinasi (imajinatif); (7) fungsi sosio-kultural artinya media memberikan rangsangan, pemahaman, menjaga keharmonisan, serta menghargai perbedaan yang ada.

Berdasarkan pendapat para ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu menyampaikan pesan dari guru ke siswam meningkatkan motivasi siswa, memperjelas materi abstrak menjadi konkret, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya. Media bahan ajar berbasis budaya yang digunakan dalam penelitian ini memiliki fungsi menyampaikan materi mengenai karya seni rupa daerah, yang dalam kesempatan kali ini membahas

mengenai batik dan anyaman, hingga akhirnya siswa memiliki pengalaman konkret mengenai batik dan anyaman.

#### **2.1.6.4 Jenis-jenis Media**

Walaupun sudah ada berbagai jenis media yang sudah mulai untuk dikembangkan, pada dasarnya media hanya dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Asyhar, 2012: 44-45)

##### a) Media Visual

Media Visual merupakan media pembelajaran yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan saja. Penggunaan media visual sangat sering dipakai oleh guru untuk membantu menyampaikan pesan atau isi pembelajaran. Fungsi dari media visual itu sendiri sebagai berikut. (1) menarik perhatian siswa; (2) memperjelas penyajian ide; (3) menggambarkan fakta yang mudah dilupakan, karena mudah dilupakan, maka fakta-fakta tersebut divisualisasikan, sehingga mudah diingat; (4) sederhana dan mudah dalam pembuatannya. Contoh media visual antara lain, modul, jurnal, peta, dsb.

##### b) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang dalam penyampaian pesannya ditangkap dengan indera pendengaran saja. Hal ini disebabkan media audio berisi pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar), sehingga hanya suara yang akan keluar tanpa adanya gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan tersebut bisa berbentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*. Media audio yang biasa

digunakan antara lain, Radio dan *Compact Disc (CD)* Munadi 2008 (dalam Asyhar, 2012:45)

c) Media Audio Visual

Media audio visual ini merupakan gabungan dari media visual dan media audio, media ini akan menjadikan penyampaian materi yang sangat lengkap serta optimal. Media ini bisa menggantikan guru, dan guru hanya sebagai fasilitator di dalam pembelajaran. Mengapa? Karena penyampaian materi bisa digantikan oleh media audio visual itu tadi. Media audio visual meliputi Film, Televisi, dan lain-lain.

d) Multimedia

Multimedia merupakan salah satu alat penyampaian pesan yang menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang terbetuk menjadi satu unit. Unit tersebut meliputi bahan cetak, audio dan audiovisual dan dikemas semenarik mungkin sehingga pesan menjadi tersampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ada 4 jenis media pembelajaran, yakni media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Pada penelitian kali ini media yang digunakan adalah jenis media visual yaitu bahan ajar seni budaya berbasis budaya lokal Semarang.

#### **2.1.6.5 Kriteria Pemilihan Media**

Kriteria yang paling utama dalam penggunaan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai. Sanjaya (2014) mengatakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan kata ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*).

- a) *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan sangat penting. Apakah media yang dibutuhkan ada, mudah, dan dapat digunakan? Akses juga menyangkut mengenai kelayakan izin penggunaan media.
- b) *Cost*, pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan media haruslah seimbang dengan manfaat yang ada di dalamnya.
- c) *Technology*, artinya adanya teknologi dan mudah dalam pengoperasiannya.
- d) *Interactivity*, artinya penggunaan media diharapkan mampu memunculkan komunikasi dua arah atau terjadinya interaksi.
- e) *Organization*, artinya adanya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f) *Novelty*, artinya adanya aspek kebaruan, biasanya media yang baru akan lebih menarik siswa dan lebih baik.

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka harus perhatikan faktor-faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan dengan betul (Asyhar, 2011:80).

- a) Jelas dan rapi, media yang akan disajikan hendaknya jelas dan rapi meliputi format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar. Apabila media jelas dan rapi akan ada ketertarikan sendiri dari media tersebut dan bisa berfungsi dengan maksimal.
- b) Bersih dan menarik, bersih disini berarti tidak adanya gangguan yang tidak perlu, meliputi gambar, suara, dan teks. Media yang kurang bersih membuat konsentrasi kurang.

- c) Cocok dengan sasaran, buat media sesuai dengan sasaran yang sudah ditentukan, karena media untuk kelompok kecil belum tentu efektif untuk kelompok besar.
- d) Relevan dengan topik yang diajarkan, alangkah baiknya media sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, dan generalisasi supaya pembelajaran efektif.
- e) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang baik merupakan media yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan mengandung aspek-aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa.
- f) Praktis, luwes, dan tahan, kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah didapay, serta mudah untuk dibuat. Selain itu, media yang dipilih mudah digunakan dimanapun dan kapanpun.
- g) Berkualitas baik, secara umum di dalam media baiknya mengandung visual-visual yang baik, meliputi gambar. Alangkah baiknya pesan yang akan disampaikan media tersebut tidak terganggu oleh unsur-unsur lain yang sifatnya dapat mengganggu.
- h) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar, pilih media sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan belajar, karena media yang terlalu besar kurang efektif jika digunakan di dalam ruangan yang terbatas.

## **2.1.7 Bahan Ajar**

### **2.1.7.1 Pengertian Bahan Ajar**

Prastowo (2012: 17) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan beraneka bahan (informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang

menampilkan bagian keseluruhan dari kompetensi yang nantinya akan dikuasai siswa dan digunakan di dalam proses pembelajaran bertujuan sebagai perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Hamsiah (2019) mengemukakan bahwa tujuan bahan ajar dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Bahan ajar sendiri memiliki struktur dan urutan yang sistematis menjelaskan tujuan intruksional yang hendak dicapai. Bahan ajar dibuat dengan memperhatikan kurikulum, karakteristik sasaran dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Hamdani (2011:120) berpendapat bahwa bahan ajar secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Sudjana (dalam Winataputra, 2011:95) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu dari jenis-jenis sumber belajar. Bahan ajar merupakan *software* atau perangkat lunak yang mengandung pesan yang dapat disajikan melalui pemanfaatan *hardware*.

Bahan ajar seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangkai mencapai strandar kompetensi dasar yang telah ditentukan (Nurdyansyah & Mutala'ilah, 2018). Suhartati (2017) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan buku yang memuat pembelajaran dan ditulis oleh guru atau penulis lainnya. Seorang guru dapat membuat buku dan menggunakan ketika pembelajaran. Seseorang yang tidak berprofesi sebagai guru juga dapat membuat buku untuk pembelajara di sekolah. Sebaiknya baham pembelajaran yang dibuat guru atau penulis hendaknya disusun secara sistematis, seperti yang dipaparkan

oleh Prastowo (2012:28-30) menjelaskan bahan ajar merupakan kumpulan bahan-bahan yang berasal dari berbagai sumber belajar dan dibuat secara sistematis.

Menurut pendapat beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber belajar yang berisi kumpulan materi ajar dan disusun secara sistematis baik tertulis atau tidak tertulis digunakan oleh guru supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik.

#### **2.1.7.2 Unsur-unsur Bahan Ajar**

Hamdani (2011:122) menyatakan bahan ajar mencakup : (1) petunjuk belajar; (2) kompetensi yang akan dicapai siswa; (3) konten materi; (4) informasi pendukung; (5) latihan-latihan soal; (6) petunjuk kerja; (7) evaluasi; dan (8) respons terhadap hasil evaluasi. Sedangkan Prastowo (2015:28) menjelaskan unsur-unsur bahan ajar sebagai berikut:

##### **1. Petunjuk Belajar**

Petunjuk belajar merupakan komponen penting dalam sebuah bahan ajar. Di dalamnya dijelaskan bagaimana pendidik mengajarkan materi kepada siswa dan bagaimana peserta didik akan mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar tersebut.

##### **2. Kompetensi yang akan dicapai**

Kompetensi ini nantinya akan dicapai oleh siswa. Sebagai pendidik harus mencantumkan dan menjelaskan kompetensi dasar maupun indikator pencapaian hasil belajar dalam sebuah bahan ajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.

### 3. Informasi Pendukung

Informasi pendukung merupakan tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar sehingga siswa semakin mudah menguasai pengetahuan yang akan mereka peroleh. Informasi pendukung ini tentunya harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

### 4. Latihan-latihan

Komponen ini berupa lembar kerja atau latihan soal untuk melatih kemampuan siswa setelah mereka mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan mereka akan semakin terasah.

### 5. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Saat mengerjakan latihan soal tersebut tentunya dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal agar jelas perintahnya. Petunjuk ini berupa lembar kerja berisi langkah prosedural cara pelaksanaan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan siswa.

### 6. Evaluasi

Komponen evaluasi ini sangat penting dan wajib ada dalam sebuah bahan ajar. Bahan ajar akan lengkap jika ada soal evaluasi untuk mengecek pemahaman siswa. Evaluasi ini berupa pertanyaan yang ditujukan kepada siswa. Dengan demikian kita dapat mengetahui efektivitas bahan ajar yang kita gunakan ataupun proses pembelajaran yang kita selenggarakan.

Kriteria pemilihan sumber belajar diklasifikasikan menjadi 2, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus. Kriteria umum sendiri meliputi, (1) ekonomis, (2) praktis, (3) mudah diperoleh, (4) fleksibel. Sedangkan untuk kriteria khusus

meliputi, (1) sumber belajar dapat memotivasi siswa, (2) sumber belajar dihunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) sumber belajar yang digunakan untuk penelitian, (4) sumber belajar sebagai pemecah masalah, (5) sumber belajar digunakan untuk presentasi (Prastowo, 2012:61-63).

Sebuah bahan ajar layak apabila memenuhi kelayakan isi, bahasa, serta penyajian. Penilaian kepada ahli dibutuhkan untuk menguji bahan ajar supaya diketahui sejauh mana mudah dipahami oleh siswa (Yuberti, 2014:189)

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik guru harus bisa memahami unsur-unsur di dalam bahan ajar. Unsur-unsur bahan ajar tersebut meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai siswa, konten materi, informasi pendukung, latihan-latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan respons terhadap hasil evaluasi. Bahan ajar berbasis budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini juga memuat unsur-unsur belajar tersebut.

### **2.1.7.3 Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar**

Yuberti (2013:195) menjelaskan bahwa manfaat dari pembuatan bahan ajar itu sendiri dibedakan menjadi dua macam, yaitu kegunaan bagi guru dan kegunaan bagi siswa. Bagi guru bahan ajar digunakan untuk mengarahkan aktivitas ke dalam pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang diajarkan kepada siswa. Sedangkan bagi siswa menjadi pedoman dalam mengikuti proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dikuasai.

Siswa menggunakan buku atau sebagai buku petunjuk ataupun buku panduan yang membantu untuk belajar baik di dalam kelas atau di luar kelas. Dari buku ajar siswa dapat melakukan diskusi, kegiatan belajar, latihan, belajar sendiri,

mengerjakan pekerjaan rumah, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tes/ujian. Buku ajar juga membuat siswa belajar lebih baik, lebih cepat, lebih jelas, dan lebih mudah (Suhartati,2017).

Menurut Prastowo (2012 :26-27) tujuan pembuatan bahan ajar, yaitu: (a) membantu siswa dalam mempelajari sesuatu; (b) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada siswa; (c) memuadahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran; dan (d) agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan tujuan serta manfaat yang sudah dijabarkan, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat dari bahan adalah alat bantu yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung sehingga membuat pembelajara lebih menarik dan siswa akan mudah untuk menyerap tiap-tiap materi yang harus dikuasai.

#### **2.1.7.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar**

Dalam pengembangan bahan ajar sebaiknya memperhatikan pada prinsip-prinsip pembelajaran. Depdiknas (2008:11) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tersebut antara lain:

- a. Dimulai dari yang termudah supaya dapat memahami yang sukar, mulai dari yang nyata untuk memahami yang abstrak.
- b. Memperkuat pemahaman dengan metode pengulangan.
- c. Pemahaman siswa dipengaruhi oleh umpan balik yang positif.
- d. Salah satu faktor penentu tercapainya hasil belajar yang maksimal adalah motivasi belajar.

- e. Menggapai tujuan dengan mengibaratkan ketika menaiki tangga, tahap demi tahap, yang akhirnya mencapai ketinggian tertentu.
- f. Dengan mengetahui hasil yang telah diraih akan memberikan dorongan siswa untuk menggapai tujuannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan menggunakan prinsip antara lain menuliskan materi pada bahan ajar yang dimulai dari termudah sampai yang tersulit.

#### **2.1.7.5 Macam Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik informasi, alat, maupun teks. Prastowo (2015:40) menyatakan terdapat beberapa kriteria untuk macam-macam bahan ajar. Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi tersebut adalah 1) berdasarkan bentuknya, 2) cara kerjanya, dan 3) sifatnya, sebagaimana akan diuraikan dalam penjelasan berikut.

##### **a. Bahan Ajar Menurut Bentuknya**

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif.

##### **1) Bahan cetak**

Bahan ajar cetak atau *printed* adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.

2) Bahan ajar dengar atau program audio

Bahan ajar dengar atau program audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.

3) Bahan ajar pandang dengar

Bahan ajar pandang dengar atau audiovisual yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya: *video compact disk* dan film.

4) Bahan ajar interaktif

Bahan ajar interaktif atau *interactive teaching materials* adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi, contohnya: *compact disc interactive*.

b. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.

1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, seperti foto, diagram, *display*, model.

2) Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.

3) Bahan ajar audio, seperti kaset, CD, flash disk.

- 4) Bahan ajar video, seperti video, film.
- 5) Bahan ajar (media) komputer, seperti *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

c. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dibagi menjadi 4 macam, sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar berbasis cetak, seperti buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran.
- 2) Bahan ajar yang berbasis teknologi, seperti *audio cassette*, siaran radio, *slide*, filmstrips, film, video cassette, siaran televisi, multimedia.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), seperti telepon, *hand phone*, *video conferencing*.

Bahan ajar berbasis budaya pada materi karya seni rupa daerah kelas V tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 merupakan bahan ajar cetak yaitu bahan ajar yang dicetak dan berbentuk seperti buku, dan didesain sesuai dengan tumbuh kembang anak, serta menggunakan kombinasi warna yang menarik perhatian siswa. Tidak lupa diberikan unsur budaya Kota Semarang, yaitu “*warak ngendog*”.

## **2.1.8 Hakikat Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar**

### **2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar**

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa muatan pembelajaran SBK

aspek budaya tidak dibahas secara sendiri namun terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Sekolah dasar atau pendidikan dasar merupakan sebuah momen awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan dirinya. Dari sekolah dasar anak-anak ini mendapatkan imunitas belajar yang di kemudian hari menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan. Sehingga peran guru sangat berpengaruh untuk memberikan contoh hal-hal positif terhadap anak didiknya.

Susanto (2013:261) menyampaikan pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya meliputi berbagai aspek, yakni seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pendidikan SBdP sendiri memiliki fungsi dan tujuan sebagai wadah mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Tujuan pendidikan seni sendiri adalah mengembangkan pengalaman estetik siswa supaya memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap sesuatu yang indah, mudah dan cermat menerima rangsangan dari luar, mudah tersentuh nuraninya sehingga menjadi manusia yang sensitif (Husen, 2017:54).

Pekerti (2018:1.15) menjelaskan salah satu yang menjadi harapan guru untuk dimiliki oleh siswa adalah perkembangan kreativitas anak yang kompleks, karena seni bagi anak merupakan bahasa pikiran dan perasaan yang ekspresinya akan berubah seiring perkembangan usia dan mentalnya.

Pendidikan SBdP sangat penting bagi siswa, karena memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bertujuan mengembangkan kemampuan ekspresi diri melalui berbagai cara. Multidimensional

berarti mengembangkan kemampuan dasar siswa dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Sedangkan multikultural berarti menumbuhkan kesadaran siswa untuk memberikan apresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap saling menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam bermasyarakat dan budaya majemuk (Susanto, 2013:262-263).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya di sekolah dasar memiliki makna untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berkreasi. Pendidikan SBdP juga mengambil peran dalam pembentukan kepribadian dalam mencapai kecerdasan yang optimal. Pemilihan metode dalam pembelajaran juga akan memberikan pengaruh terhadap pencapaian kompetensi siswa. Sebaiknya pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa serta tersedianya sarana prasarana yang menunjang pembelajaran.

#### **2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran SBdP**

Susanto (2013) mengatakan bahwa salah satu muatan pembelajaran pada pembelajaran tematik yang dapat melatih keterampilan siswa yaitu SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) dimana siswa terlibat secara langsung dalam menghasilkan suatu karya. Yustiana (dalam Alifi & Mulyani, 2019) mengatakan bahwa keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang menyelesaikan pekerjaan berhubungan dengan hasil latihan dan pengalaman yang diperoleh. SBdP memiliki beberapa materi pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan dan kreativitas siswa, salah satunya yaitu seni rupa. Jenis seni rupa disini diantaranya, seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Tujuan pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar antara lain, siswa dapat menikmati dan memanfaatkan sebuah karya untuk menumbuh kembangkan kreativitas, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengenali karya seni. Tujuan khusus dalam pembelajaran SBdP, antara lain supaya siswa memahami teori-teori mengenai seni budaya, menambah wawasan, dan meningkatkan motivasi siswa untuk dapat berkarya. Pengajaran SBdP juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam menghasilkan suatu karya. Pada hakikatnya, pembelajaran SBdP mengarahkan agar kemampuan siswa dalam menciptakan sebuah karya tersebut dapat dinikmati, baik dari segi fungsi ataupun segi estetis.

### **2.1.8.3 Ruang Lingkup SBdP di Sekolah Dasar**

Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan kompetensi dari pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya, mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan inderawi terhadap seni budaya dan prakarya, menciptakan secara orisinal karya seni budaya dan prakarya, serta menciptakan secara tiruan/rekreatif karya seni budaya dan prakarya. Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 yang merupakan pengganti Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 mengenai KI dan KD menyebutkan bahwa siswa kelas 5 untuk tingkat sekolah dasar dirumuskan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai meliputi, gambar cerita, tangga nada, pola lantai tari kreasi daerah, serta memahami karya seni rupa daerah.

Pada umumnya di tingkat sekolah dasar mata pelajaran Seni budaya ini menekankan pada keterampilan vokasional, khususnya kerajinan tangan. Aspek-aspek yang ada dalam mata pelajaran seni budaya sendiri meliputi, seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan. Dalam aspek seni rupa sendiri mencakup pengetahuan, keterampilan, serta nilai dalam menghasilkan suatu karya seni (Susanto, 2013:263). Karakteristik seni rupa siswa SD berdasarkan teori tahap-tahap perkembangan menggambar atau seni rupa, secara garis besar dibedakan menjadi 2 yaitu kelas I-III ditandai dengan menguatnya imasinasi, sedangkan kelas IV-VI ditandai dengan mulai berfungsinya rasio siswa (Soeteja, 2008:4.2.3)

#### **2.1.8.4 Strategi Penyampaian Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar**

Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang memuat tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara-cara yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Hamalik (2015:18) menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang isi dan bahan pelajaran serta langkah-langkah yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran secara langsung. Kurikulum berisi materi-materi pembelajaran memiliki maksud bahwa kurikulum berisi sejumlah muatan pembelajaran yang harus dilewati dan dipahami oleh siswa untuk memperoleh kompetensi. Kurikulum sebagai rencana pembelajaran memiliki maksud bahwa kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan untuk

kegiatan belajar mengajar siswa. Kurikulum sebagai pengalaman belajar memiliki maksud bahwa kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kurikulum tak hanya di dalam kelas, namun juga meliputi kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas.

Rosala (2016) mengatakan bahwa anak sekolah dasar sudah mampu menangkap, mengalami, atau merasakan kebersamaan yang ada di sekitarnya. Secara apresiatif anak sekolah dasar mampu merasakan dan menilai sesuatu objek (alam atau karya seni) yang bersifat indah. Penilaian biasanya subjektif dan tergantung pada selera masing-masing. Mereka sudah merasakan bunga mawar itu bagus, tarian itu indah meskipun kurang memperhatikan makna yang ada di dalamnya. Bentuk-bentuk ekspresi yang spontan, lugas, jujur, dan apa adanya sesuai dengan kepribadian masing-masing anak.

Dalam pembelajaran SBdP tingkat Sekolah Dasar diatur dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2018, dimana permebdikbud tersebut merupakan perubahan dari Permendikbud Nomor 24 tahun 2016. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi-kompetensi tersebut dapat diraih melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Berikut merupakan tabel kompetensi muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang tertera di dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2018:

**Tabel 2.1** Tabel Kompetensi Inti KD 3 dan KD 4

Kompetensi Inti KD 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti KD 4 (Keterampilan)
1. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan	2. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang

Kompetensi Inti KD 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti KD 4 (Keterampilan)
benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**Tabel 2.2** Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar	Indikator
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Menguraikan pengertian seni rupa 3.4.2 Mendeteksi karya seni rupa daerah Semarang 3.4.3 Menganalisis bahan-bahan pembuatan karya seni rupa daerah Semarang 3.4.4 Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya seni rupa daerah Semarang 3.4.5 Menyimpulkan karya seni rupa daerah Semarang
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Mempraktikan pembuatan karya seni rupa daerah 4.4.2 Menyajikan hasil buatan karya seni rupa daerah

### 2.1.8.5 Materi Pembelajaran SBdP Karya Seni Rupa Daerah

#### a) Seni Rupa

##### 1) Pengertian Seni Rupa

Seni rupa merupakan cabang seni yang menerapkan pengalaman artistik manusia yang dapat ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan dan dapat dinikmati dalam jangka waktu yang lama atau berulang-ulang. Seni rupa diartikan sebagai hasil ciptaan kualitas, ekspresi atau alam keindahan yang lebih dari aslinya serta klasifikasi objek-objek terhadap poin-poin tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba (Nuari, 2017). Seni rupa juga dapat diartikan sebagai konsep atau bentuk yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan fungsi ekspresi dan fungsi terapan (pakai

dan hias) melalui berbagai medium dalam wujud dua dimensi, tiga dimensi, atau multidimensi yang dapat diterima melalui indera oleh masyarakat (Pekerti, 2018:9.5-9.6).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan suatu objek dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi yang dapat dinikmati oleh indera mata dan peraba.

## 2) Unsur Seni Rupa

Nuari (2017:3-4) mengatakan bahwa unsur seni rupa ialah komponen-komponen yang menyusun sebuah karya seni. Unsur-unsur seni rupa yaitu sebagai berikut,

- a) titik merupakan bintik yang ada dalam seni rupa, baik itu dalam jumlah banyak atau sedikit. Titik dapat melahirkan suatu wujud dari ide-ide yang membentuk garis, bentuk, atau bidang.
- b) garis merupakan unsur seni rupa yang dihasilkan dari penggambaran unsur titik.
- c) bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk, sehingga akan menghasilkan bidang yang melingkupi dari berbagai sisi.
- d) bentuk merupakan unsur yang berkaitan dengan benda, bentuk dibedakan menjadi 2, yaitu bentuk beraturan dan tak beraturan. Bentuk beraturan, contohnya lingkaran, segi empat, segi tiga, dll.
- e) tekstur adalah sifat atau keadaan permukaan suatu bidang atau permukaan pada sebuah karya seni.

- f) gelap terang adalah unsur yang terikat pada intensitas cahaya. Semakin besar intensitas cahaya maka semakin terang, semakin kecil intensitas cahaya maka semakin gelap.
- g) warna adalah kesan yang timbul karena pemantulan cahaya pada mata. Istilah dalam teori warna, antara lain:
  - (1) warna primer, terdiri dari merah, biru, kuning.
  - (2) warna sekunder, warna yang dihasilkan dari campuran warna primer.
  - (3) warna tersier, warna yang dihasilkan dari campuran dua warna sekunder.

### 3) Prinsip Seni Rupa

Nuari (2018:5-6) mengatakan bahwa prinsip seni rupa adalah susunan atau penataan unsur-unsur seni rupa hingga akhirnya membentuk sebuah karya seni. Prinsip seni rupa, antara lain, (a) kesatuan adalah perpaduan dari unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan suatu karya. (b) keselarasan adalah berkaitan dengan unsur-unsur seni rupa yang menciptakan suatu keindahan. (c) keseimbangan adalah bertanggung jawab pada kesan dari unsur-unsur seni rupa. (d) irama atau ritme adalah dasar pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. (e) kesebandingan adalah teratur dan sesuai dengan wujud karya yang diciptakan. (f) penekanan adalah menampilkan bagian tertentu yang menarik perhatian. (g) komposisi adalah penyusunan unsur seni rupa secara teratur, serasi, dan menarik. (h) gradasi adalah susunan warna pada tingkatan tertentu, gradasi akan membuat karya menjadi lebih hidup.

## b) Batik

## 1) pengertian batik

Secara etimologi (cabang ilmu yang mempelajari asal usul kata), kata “batik” yang berasal dari bahasa Jawa memiliki arti yang beragam. Batik terdiri dari kata “amba” yang berarti menulis, lebar, atau luas, dan “tik” atau “nitik” yang berarti membuat titik.

Amri Yahya seorang pelukis batik mengatakan bahwa batik merupakan karya seni yang memanfaatkan unsur menggambar pada kain dengan proses tutup-celup. Secara khusus batik merupakan seni melukis yang dilakukan di ataskain. Dalam pembuatannya, pembatik menggunakan lilin atau malam untuk mendapatkan motif di atas kain dengan menggunakan alat yang dinamakan canting. Secara umum batik merupakan karya seni yang dikerjakan dengan cara meulis atau melukis pada media apapun sehingga membentuk motif yang indah.

## 2) teknik membatik

**Tabel 2.3** Teknik Membatik

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Batik tulis adalah batik yang motifnya dibentuk dengan tangan, digambar dengan pensil dan canting.

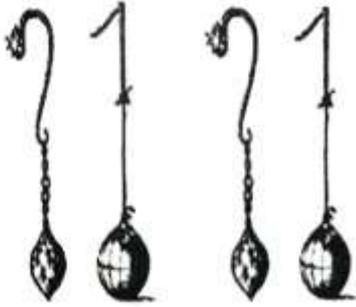
No.	Gambar	Penjelasan
2.		<p>Batik cap adalah batik yang caranya memakai stempel (cap). Cap yang dipakai biasanya terbuat dari tembaga yang telah memiliki motif dan diberi malam (cairan lilin panas). Motif yang ditampilkan sama dengan batik tulis, namun proses pembuatan saja yang berbeda, apabila batik tulis menggunakan canting sedangkan batik cap menggunakan cap (stempel).</p>
3.		<p>Batik sablon adalah batik yang motifnya dicetak dengan <i>klise</i> (<i>hand print</i>).</p>
4.		<p>Batik <i>painting</i> adalah batik yang dibuat tanpa pola, namun langsung memberikan warna di atas kain.</p>
5.		<p>Batik <i>printing</i> adalah batik yang digambar menggunakan mesin.</p>
6.		<p>Batik jumputan disebut juga batik celup ikat yang telah dikenal masyarakat. Proses pembuatan berbeda dari batik lainnya, yaitu dengan cara mengikat di beberapa bagian kain yang ingin diberi motif.</p>

### 3) Alat dan Bahan Membatik

Pembuatan batik membutuhkan ketekunan, kesabaran, kesungguhan dan komitmen yang tinggi. Dikarenakan, sebuah hasil yang memiliki nilai seni dan filosofis ditentukan dari proses pembuatannya. Kualitas suatu batik ditentukan oleh serangkaian proses mulai dari pemilihan dan persiapan kain, peniapan peralatan, pembuatan pola, pemberian lilin, pewarnaan, *pelorodan*, hingga pencucian dan pengeringan. Alat dan bahan untuk membuat batik.

**Tabel 2.4** Alat dan bahan membuat batik tulis dan batik jumput

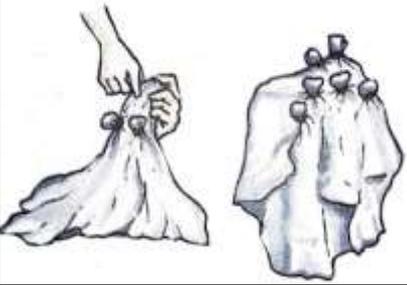
No	Batik Tulis	No.	Batik Jumput
1.	 <p>Kain sebagai bahan utama batik tulis</p>	1.	 <p>Kain sebagai bahan utama batik jumput</p>
2.	 <p>Zat pewarna untuk memberikan warna pada batik tulis</p>	2.	 <p>Zat pewarna supaya batik jumput lebih menarik</p>
3.		3.	

No	Batik Tulis	No.	Batik Jumput
4.	<p data-bbox="384 344 807 416">Malam atau lilin untuk memberikan motif</p>  <p data-bbox="384 748 807 819">Gawangan sebagai tatakan kain ketika membatik</p>		 <p data-bbox="1209 344 1362 528">Tali untuk mengikat benda yang nantinya</p> <p data-bbox="922 674 1362 745">memberikan motif pada batik jumput</p>
5.	 <p data-bbox="384 1263 778 1294">Bandul sebagai pemberat kain</p>	4.	 <p data-bbox="922 1196 1334 1294">Karet sebagai pengikat benda yang memberi motif pada batik jumput</p>
6.	 <p data-bbox="384 1637 807 1700">Wajan tempat untuk memanaskan lilin</p>		

No	Batik Tulis	No.	Batik Jumput
7.	 <p data-bbox="384 712 810 779">Kompor sumber panas untuk mencairkan lilin</p>	5.	 <p data-bbox="927 607 1356 712">Kelereng sebagai benda yang bisa memberikan motif pada batik jumput</p>
8.	 <p data-bbox="384 1160 603 1182">Taplak (tatakan)</p>		
9.	 <p data-bbox="384 1496 810 1554">Canting, alat bantu untuk menggoreskan lilin ke kain</p>	6.	 <p data-bbox="927 1496 1356 1554">Batu salah satu benda yang bisa memberi motif pada batik jumput</p>
10/	 <p data-bbox="384 1854 810 1919">Dingsklik, tempat duduk pembuat batik</p>		

## 4) Langkah-langkah Pembuatan Batik

**Tabel 2.5** Langkah pembuatan batik tulis dan batik jumput

No	Batik Tulis	No.	Batik Jumput
1.	Siapkan alat dan bahan antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kain mori</li> <li>- Pensil</li> <li>- Canting</li> <li>- Gawangan</li> <li>- Lilin</li> <li>- Wajan</li> <li>- Kompor kecil</li> </ul>	1.	Siapkan alat dan bahan, antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kain</li> <li>- Tali (benang nilon atau karet gelang)</li> <li>- Kelereng</li> <li>- Zat pewarna</li> <li>- Kompor</li> <li>- Panci</li> <li>- Air</li> <li>- Garam</li> </ul>
2.	Buat motif di atas kain mori menggunakan pensil. 	2.	Ikatlah bagian-bagian kain yang hendak dibiarkan tidak terkena warna. 
3.	Lapsi motif yang telah dibuat menggunakan canting (yang berisi lilin) supaya motif tidak terkena pewarna. 	3.	Siapkan kompor, masukkan 2 liter air ke dalam panci, tunggu sampai mendidih.
3.		3.	Masukkan zat pewarna ke dalam air yang sudah mendidih, tambahkan 2 sendok teh garam kemudian aduk hingga rata.

No	Batik Tulis	No.	Batik Jumput
4.	<p>Setelah lilin cukup kering, celupkan ke dalam larutan pewarna.</p> 	4.	<p>Celup kain yang sudah diikat ke dalam air dingin, lalu peras. Kemudian masukkan kain ke dalam larutan pewarna sampai terendam seluruhnya.</p> 
5.	<p>Kain yang telah berubah warna rebus dengan air panas, supaya lapisan lilin hilang dan motif yang digambar terlihat jelas.</p> 	5.	Gunakan alat bantu, seperti kayu untuk memutar kain sampai warna merata.
6.	<p>Keringkan di tempat teduh.</p> 	6.	<p>Biarkan kain terendam pewarna kira-kira satu jam, setelah itu angkan, dinginkan, dan cuci sampai bersih.</p>
		7.	<p>Buka ikatan, jemur di tempat teduh sampai kering lalu rapikan.</p> 

### 5) Motif Batik Kota Semarang



Apabila dibandingkan dengan batik Solo, Yogyakarta, dan Pekalongan, batik Semarang tidak membuat kriteria khusus dalam motif batiknya. Sebagai kota

**Gambar 2.2** Motif batik Kota Semarang pesisir utara Pulau Jawa, batik Semarang lebih bermotif naturalis seperti motif tumbuhan, alam, rumah, binatang, dan sebagainya. Selain itu, dapat dijumpai juga motif masjid agung, burung blekok, bandeng, lumpia, tugu muda, warak yang merupakan ciri khas dari kota Semarang. Pada umumnya batik Semarang memiliki kecenderungan warna dasar oranye kemerahan, karena mendapat pengaruh dari kebudayaan Tiongkok dan Eropa. Selain itu, motif dasar batik Semarang juga dipengaruhi oleh budaya Tiongkok yang cenderung menamplan motif flora dan fauna.

c) Anyaman

1) Pengertian Anyaman

Seni anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan dari tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun yang kuat dan boleh digunakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) anyaman merupakan barang yang dihasilkan dari menganyam (2016). Pendi, penulis buku tentang keterampilan anyam menjelaskan bahwa menganyam adalah proses pembuatan produk hias atau pakai dengan teknik persilangan antar bahan hingga membentuk bidang/produk tertentu, terbuat dari bahan alam dan mudah didaur ulang, seperti daun lontar, enceng gondok, pelepah pisang, rotan, lidi, tanaman-tanaman kering, dan bambu. Selain itu juga bisa menggunakan bahan sintetis, seperti tali/serat plastik ataupun limbah yang dimanfaatkan, namun sebelum dianyam bahan sintetis ini sudah melalui proses supaya lebih awet dan sulit diurai kembali.

## 2) Alat dan Bahan Anyaman

**Tabel 2.6** Alat dan bahan untuk membuat anyaman

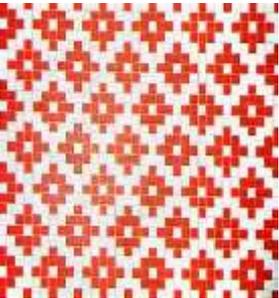
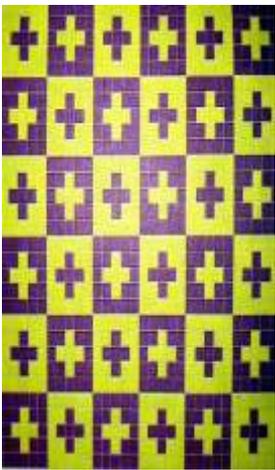
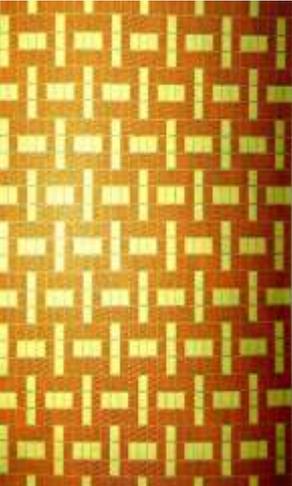
Alat	Bahan	
	Alami	Buatan
<p><b>Pisau Raut</b> Pisau raut digunakan untuk menghaluskan permukaan suatu benda.</p>	<p><b>Daun Kelapa</b> kegunaannya. Terutama daunnya, baik sekali untuk berlatih membuat anyaman.</p>	<p><b>Benang</b> Benang yang dibuat tali bisa menjadi bahan anyaman. Warna warni benang bisa menjadi variasi</p>
<p><b>Pisau Lipat</b> Pisau lipat merubah lembaran plastik menjadi pita. Ujung mata pisau dipakai memotong kertas sebagai bahan anyaman. Selain itu bisa meraut bilahan bambu jadi tipis.</p>	<p><b>Mendong</b> Mendong dapat digunakan untuk membuat tikar biasa (membuat anyaman secara manual) dan tikar lipat (dibuat dengan cara ditenun).</p>	<p><b>Kertas</b> Kertas dapat digunakan untuk membuat anyaman hias dengan perpaduan warna yang serasi, misalmya kertas emas, kertas marmer, dan sebagainya.</p>
<p><b>Cutter</b> <i>Cutter</i> digunakan untuk memotong bahan-bahan tipis, lebih tepat digunakan memotong karton atau lembaran plastik menjadi pita bahan anyam.</p>	<p><b>Bambu</b> Bambu yang menjadi bahan anyaman memiliki ciri tersendiri, yaitu ruasnya panjang, memiliki garis tengah lingkaran penampang lintang batang 10 cm, warna hijau, daunnya sedang, batangnya liat.</p>	<p><b>Plastik</b> Plastik adalah bahan yang sangat banyak kegunaannya, salah satunya untuk membuat tikar.</p>
<p><b>Gergaji</b> Gergaji potong adalah gergaji yang cocok untuk kerajinan anyaman. Fungsinya adalah memotong bambu yang kemudian dibelah-belah, bisa juga untuk memotong rotan.</p>	<p><b>Rotan</b> Rotan adalah bahan yang paling kuat apabila digunakan untuk membuat anyaman didukung dengan warna yang menarik. Jenis rotan yang biasa digunakan adalah rotan besar dan rotan cacing.</p>	

## 3) Motif Anyaman

Tabel 2.7 Motif anyaman

No,	Gambar	Penjelasan
1.		Anyaman Sasak adalah motif menganyam dengan mengangkat satu tumpang satu (1-1).
2.		Anyaman bilik adalah menganyam dengan mengangkat dua tumpang dua (anyaman keping).
3.		Desain Motif Kombinasi Dasar, motif ini perlu memperhatikan motif serta warna yang serasi
4.		Desain Motif Gerigi, rumus jalan motif gerigi menggunakan anyaman dasar keping (2-2) dengan cara menyusun sampai titik puncak (3-1) dan kemudian dibalikkan kebalik sampai ke titik bawah.
5.		Motif gerigi tunggal adalah motif yang dibuat berdasarkan pola anyam keping dengan membentuk sudut atau arah runcing. Dari motif gerigi dapat dikembangkan lagi menjadi beberapa motif gerigi tunggal yang mempunyai arah; ke bawah, ke samping, maupun ke semua arah.

No,	Gambar	Penjelasan
6.		<p>Motif anyam pihuntuan termasuk motif tradisional yang banyak digunakan untuk berbagai keperluan dekorasi. Motif ini menggunakan rumus jalinan keping yang dibentuk menyudut ke arah tengah. Rumus jalinan motif pihuntuan adalah 2-2 yang diakhiri dengan membentuk sudut.</p>
7.		<p>Jika dilihat secara sekilas, motif pasung hampir mirip dengan motif gerigi, namun dari segi pengerjaan jalinan terdapat perbedaan. Dalam motif pasung, ujung runcing atas motif berada tepat lurus dengan ujung runcing bawah. Adapun pada motif gerigi, ujung runcing bawah tepat berada di tengah lekukan runcing atas.</p>
8.		<p>Motif bunga gambir termasuk motif tradisional yang banyak dilihat untuk keperluan dekorasi rumah, seperti digunakan dinding, kursi, partisi, dan lain sebagainya. Rumus jalinan yang digunakan adalah anyam keping dengan corak membentuk segiempat. Proses jalinan sama seperti motif pihuntuan (2-2) yang diakhiri membentuk sudut.</p>
9.		<p>Motif gambir 2 ini bentuknya merupakan pengulangan (gabungan) bunga gambir tunggal.</p>

No,	Gambar	Penjelasan
10.		<p>Motif mata walik digunakan untuk berbagai keperluan dekoratif dengan bambu. Motif ini dibuat dengan jalinan kepang yang menggunakan rumus tetap yaitu 2-1-2-3. Artinya pada jalinan ini cukup bervariasi, ada angkat satu tumpang satu; ada angkat dua tumpang dua; dan ada juga angkat tiga tumpang tiga.</p>
11		<p>Motif bintulu seplok ini sangat mudah dibuat dengan rumus tang tetap. Adapun rumus dasar jalinannya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tumpang lima angkat 5 (5-5);</li> <li>Tumpang dua angkat satu tumpang dua (2-1-2); kemudian, sebaliknya angkat dua tumpang satu angkat dua (2-1-2)</li> <li>Tumpang satu angkat tiga tumpang satu (1-3-1); kemudian angkat satu tumpang tiga angkat satu (1-3-1).</li> </ol>
12.		<p>Motif silang dibuat dengan rumus tetap dan teratur sehingga mudah untuk dibuat. Adapun rumus jalinannya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Baris pertama; 5-1 (tumpang lima angkat satu)</li> <li>Baris kedua; 1-3-1 (tumpang satu angkat tiga tumpang satu)</li> <li>Baris ketiga kembali lagi ke rumus pertama (5-1); dan Baris keempat; 5-1-5 kembali, tetapi mulai dari tengah.</li> </ol>

## 4) Proses Membuat Anyaman

Pembuatan anyaman kali ini menggunakan bahan kertas

**Tabel 2.8** Proses membuat anyaman

No.	Penjelasan
1.	Siapkan alat dan bahan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kertas;</li> <li>• Gunting;</li> <li>• Pensil;</li> <li>• Penggaris;</li> <li>• Cutter;</li> <li>• Jepitan alat anyam (terbuat dari bambu atau lidi);</li> </ul>
2.	Buat iratan 
3.	Tentukan motif sesuai dengan keinginan
4.	Buatlah motif yang sudah ditentukan 
5.	Penuhi iratan sesuai dengan motif yang dibuat 
6.	Rapiakan bagian samping anyaman

## 5) Anyaman Semarang

Ningsih (2019) menyampaikan sebagai kota pesisir utara Pulau Jawa , Sering ditemui tanaman eceng gondok, namun bagi sebagian masyarakat tanaman eceng gondok dianggap hama. Berbeda halnya untuk masyarakat Desa Banyuiru yang dapat menyikapi tanaman eceng gondok, dengan tangan-tangan kreatif masyarakat tanaman eceng gondok berubah menjadi bahan pembuatan kerajinan. Kerajinan yang dihasilkan dari tanaman eceng gondok ini salah satunya anyaman, anyaman yang dibuat dari eceng gondok memiliki harga cukup tinggi, terlebih lagi dibuat menjadi barang pakai seperti, tas, dompet, gorden, taplak, dan lainnya. Awalnya dianggap sebagai hama, namun dengan dibuatnya barang pakai dari anyaman, membuat perekonomian masyarakat menjadi meningkat. Jadi anyaman untuk daerah Semarang sendiri bisa menggunakan bahan dari tanaman eceng gondok.

### **2.1.9 Hakikat Budaya**

#### **2.1.9.1 Pengertian Budaya**

Budaya menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti sebagai adat istiadat , pikiran, akal budi yang sudah berkembang dan sudah menjadi suatu kebiasaan (2016).

Mujianto (2010:3) mengatakan budaya merupakan sistem pengetahuan yang mencakup ide atau gagasan yang ada dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan lebih bersifat abstrak. Perwujudan kebudayaan itu sendiri adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa sikap, bahasa, alat hidup, dan lain-lain, yang semuanya itu dapat

membantu manusia untuk keberlangsungan hidup serta bermasyarakat. Budaya merupakan hasil pemikiran, karya dan hasil karya manusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan hanya dicetuskan manusia setelah proses belajar (Koentjaraningrat, 2002).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan sistem pengetahuan yang ada di dalam pikiran manusia. Sistem tersebut dapat berwujud sebagai perilaku-perilaku, kebiasaan, bahasa, adat istiadat, dan lain-lain.

#### **2.1.9.2 Wujud Budaya**

JJ. Hoenigman (dalam Sulasman, 2013) mengatakan bahwa kebudayaan dibedakan menjadi tiga wujud, yaitu gagasan, aktivitas, dan artefak. (1) Wujud ideal kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau disentuh; (2) wujud aktivitas merupakan wujud kebudayaan sebagai tindakan berpola dari manusia di dalam masyarakat itu sebagai perwujudan gagasan dalam kebudayaan; (3) wujud artefak merupakan wujud kebudayaan fisik yang dihasilkan dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, berupa benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan.

Budaya lokal merupakan identitas suatu bangsa. Dikarenakan budaya sebagai identitas suatu bangsa, maka seharusnya budaya menjadi hal penting yang harus diperkenalkan ketika seseorang ingin belajar mengenai bangsa Indonesia. Setiap daerah memiliki budaya masing-masing yang masih dipertahankan sampai saat ini sebagai ciri khas daerah tersebut. Hal ini menjadikan ragam budaya

Indonesia memunculkan berbagai tradisi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, diantaranya: religi, kepahlawanan, adat istiadat, dan alam. Tradisi disini dapat berbentuk upacara penghormatan, tarian, nyanyian, dan sebagainya (Arwansyah, 2017).

Pembangunan karakter bangsa dengan budaya lokal sangat diperlukan. pembangunan karakter bangsa dapat ditempuh dengan cara menyisipkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk membangun karakter bangsa . Pentingnya nilai-nilai budaya lokal sebagai sarana membangun karakter bangsa sebagai berikut: (1) secara filosofis, pembangunan karakter bangsa merupakan kebutuhan asasi dalam proses berbangsa karena hanya bangsa yang memiliki karakter jati diri yang kuat yang akan eksis; (2) secara ideologis, pembangunan karakter merupakan upaya menjabarkan ideologi pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Secara normatif, pembangunan karakter bangsa merupakan wujud nyata langkah mencapai tujuan negara; (3) secara historis, pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah dinamika inti proses kebangsaan yang terjadi tanpa henti dalam kurun sejarah, baik zaman penjajahan ataupun zaman kemerdekaan; (4) secara sosiokultural, pembangunan karakter bangsa merupakan suatu keharusan dari suatu bangsa yang multikultural (Yunus, 2013).

Ajawaila (dalam Wijiningsih, 2017) mengatakan bahwa budaya lokal adalah ciri khas budaya masyarakat lokal. Budaya lokal juga merupakan nilai-nilai hasil budaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui suatu hasil proses belajar dari waktu ke waktu. Ada berbagai bentuk budaya

lokal, seperti seni tradisi, pola pikir, mata pencaharian, hukum adat, lingkungan fisik yang menjadi keunikan lokal.

Kota Semarang atau kota lumpia saat ini menjadi kota metropolitan dengan julukan kota akulturasi budaya atau kota multikultur (Septemuryantoro, 2017:76). Semarang bisa dikatakan sebagai salah satu kota budaya dengan sejarah yang panjang dan sudah berkembang sejak 471 tahun yang lalu. Kota Semarang memiliki beraneka macam potensi serta warisan budaya yang berwujud benda dan tak benda yang sudah berkembang dari generasi ke generasi, beberapa warisan berupa benda yang sudah dikenal sebagai cagar budaya diantaranya lawang sewu, masjid kauman dan layur, gereja blenduk, dan lain sebagainya. Sedangkan warisan budaya yang tak berwujud benda dan sudah dikenal hingga kancah internasional diantaranya batik, keris, wayang kulit, dan yang dikenal secara nasional diantaranya lumpia, bandeng presto, dan warak ngendog (Njatrijani, 2018).

Tradisi dugderan merupakan tradisi yang berhubungan dengan nilai-nilai dakwah Islam yang berupa ritual keagamaan di kota Semarang. Acara yang diselenggarakan di bawah koordinasi dinas kebudayaan dan pariwisata kota Semarang ini memiliki tujuan untuk membangun kota Semarang sebagai kota budaya dan tujuan wisata (Dispudbar, 2015:1).

Dugderan merupakan acara tahunan menjelang puasa yang diadakan di Kota Semarang, tradisi ini masih melekat erat di kalangan masyarakat Semarang (Cahyono, 2018:56). Dugderan ini mencerminkan kegiatan sehari-hari warga Kota Semarang, kegiatan ini merupakan sebuah perayaan yang memberikan petunjuk datangnya bulan Ramadhan, biasanya dilaksanakan satu hari sebelum mulainya

bulan Ramadhan. Kata dugder berasal dari bunyi “*dugdug*” dan suara meriam yang berbunyi “*derr*” (Estiastuti, Nurharini, Bektiningsih, Munisah. 2019:311).

Tradisi dugderan yang dilaksanakan rutin setiap tahunnya memiliki keunikan yang menjadikan ciri khas Kota Semarang terdiri dari tiga agenda, yaitu : (1) pasar (malam) dugder, (2) prosesi ritual pengumuman awal puasa, dan (3) kirab budaya warak ngendog. Warak ngendog sebagai unsur utama dari tradisi arak-arakan ritual dugderan yang sudah merupakan warisan sejarah dan budaya masyarakat kota Semarang. Sebagai sebuah karya seni, warak ngendog menjadi maskot kota Semarang yang bertahan di tengah perkembangan perubahan sosial budaya. Dilihat dari segi intra estetik, wujud warak ngendog ini merupakan gambaran hewan berkaki empat bersifat enigmatik, unik, eksotik, dan ekspresif, sedangkan dilihat dari segi ekstra estetik maskot kota Semarang ini menggambarkan akulturasi budaya Jawa, Arab, Cina yang memberikan pesan pesan edukatif ajaran moral Islami serta nilai harmoni kehidupan masyarakat multikultur (Hasanah, 2018).

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan memiliki arti sebagai sistem pengetahuan yang di dalamnya ada sistem ide atau gagasan yang terdapat di dalam pikiran manusia, sehingga di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat budaya berwujud abstrak. Perwujudan kebudayaan itu sendiri adalah segala benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk berbudaya, berupa sikap dan benda-benda yang memiliki sifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain yang semuanya bertujuan untuk menolong manusia dalam keberlangsungan kehidupan

bermasyarakat. Dalam penelitian ini nilai-nilai budaya lokal kota Semarang yang diangkat menjadi materi adalah nilai-nilai budaya tradisi Dugderan, karya seni berupa Warak Ngendog yang merupakan hewan akulturasi dari 3 etnis yang ada di Kota Semarang (Arab, China, dan Jawa) yang memberikan pesan edukatif ajaran moral Islami serta nilai harmoni kehidupan masyarakat multikultural.

### **2.1.9.3 Pendidikan Berbasis Budaya**

Pendidikan merupakan usaha kolaboratif yang melibatkan partisipasi dan peran kearifan sistem nilai budaya di dalamnya. Partisipasi ini berupa kerjasama antara warga negara dengan pemerintah dalam merencanakan, melaksanakan, menjaga, dan mengembangkan aktivitas pendidikan. sebagai sebuah kerja sama, maka masyarakat dengan budayanya diasumsikan memiliki aspirasi yang harus diakomodasi dalam proses perencanaan dan pelaksanaan suatu program pendidikan yang berpondasi dari akar sistem nilai budayanya sendiri.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran, serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan siswa tidak terasing dari budaya lokalnya serta meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya juga termasuk ke dalam pembelajaran yang bersifat konstruktivis (Kristin, 2016).

Winataputra (dalam Abdullah, 2012) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis budaya dibedakan menjadi 3 macam, yaitu (1) belajar tentang budaya, memiliki arti bahwa mempelajari satu pelajaran khusus, tentang budaya dan untuk budaya, tidak terintegrasi dengan muatan pelajaran lainnya. Karakteristik belajar

tentang budaya yaitu budaya yang dipelajari siswa dalam muatan berdiri sendiri, belum terintegrasi dengan muatan yang lainnya; (2) belajar dengan budaya, memiliki arti bahwa budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh mengenai konsep ataupun prinsip dalam suatu muatan, sehingga menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu muatan pelajaran tertentu; (3) belajar melalui budaya, hal ini merupakan metode yang diberikan kepada siswa supaya memperoleh kesempatan untuk menunjukkan ketercapaian pemahaman atau makna yang ada dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya. belajar melalui budaya masuk ke dalam salah satu bentuk *multiple representation of learning assesment* atau bentuk penilaian pemahaman dalam berbagai bentuk. Belajar melalui budaya ini memiliki karakteristik ketika memahami pembelajaran dapat melalui berbagai bentuk perwujudan budaya. Sedangkan Arifin (2016) menyatakan bahwa belajar berbudaya merupakan bentuk mengejawantah budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari.

Nilai-nilai budaya dewasa ini sangatlah penting disisipkan ke dalam pendidikan, karena banyaknya pengaruh asing yang masuk dan dikhawatirkan nilai-nilai budaya tersebut akan luntur. Sesuai dengan pendapat Ode (dalam Arwansyah, 2017) yang menyatakan bahwa nilai-nilai kebudayaan lokal di Indonesia merupakan aset bangsa yang tak dinilai harganya. Budaya lokal muncul karena turun temurun dan terdapat makna di balik kemunculannya. Fogarty (dalam Laksana, 2018) mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna akan dapat

diperoleh jika anak belajar sesuai dengan lingkungan sosialnya, sehingga unsur budaya tidak bisa dilepaskan dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah.

Kurikulum 2013 sendiri menyebutkan bahwa dalam menyusun dan mengembangkan kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan dan pengembangan sesuai dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan awal siswa, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan siswa (Kemendikbud, 2013).

Lawe, dkk (2019) mengemukakan bahwa budaya lokal perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik di SD karena salah satu ciri kegiatan pembelajaran tematik adalah fleksibel dimana guru mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan siswa. Baka, dkk (2018) juga mengemukakan bahwa belajar harus dari lingkungan yang paling dekat, yaitu budaya. Oduolowu (dalam Wiratni, 2017) menjabarkan bahwa budaya merupakan aspek penting dari latar belakang pengetahuan dan budaya mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Selain itu budaya memiliki dampak besar pada semua komponen proses pembelajaran. Mulyaningsih (dalam Wiratni, 2017) juga menyatakan pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dimana siswa berusaha mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya. Pengetahuan bukan gambaran dunia kenyataan. Jadi menurut teori

konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari suatu yang dipelajari. Wijiningsih (2017) menjelaskan bahwa nilai-nilai budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran, supaya siswa dapat belajar sesuai dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari.

Arwansyah (2017) mengemukakan bahwa budaya lokal merupakan identitas suatu bangsa, karena hal itu budaya menjadi hal yang penting diperkenalkan ketika seseorang ingin belajar mengenai bangsa Indonesia. Setiap daerah memiliki ragam budaya yang menjadi suatu ciri khas dari daerah tersebut. Yunus (2013) mengemukakan bahwa pembangunan karakter bangsa dengan budaya lokal sangat diperlukan. pembangunan karakter bangsa dapat ditempuh dengan cara menyisipkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk membangun karakter bangsa.

Pengintegrasian budaya sesuai diterapkan ke dalam kurikulum 2013 mengingat pembelajaran pada kurikulum 2013 ini merupakan tematik integratif. Penanaman budaya lokal di sekitar lingkungan siswa dapat membuat pembelajaran lebih bersifat kontekstual. Hal ini juga menjadikan salah satu upaya untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya serta menolong siswa untuk menghadapi tantangan yang selalu ada, selain itu diharapkan pula tercipta karakter bangsa yang sesuai dengan budaya yang ada (Yunus, 2013)

Koentjaraningrat (dalam Mujiyanto, 2010:1) mengatakan bahwa budaya adalah keseluruhan sistem gagasan perilaku dan hasil karya individu dengan cara belajar. Budaya ataupun kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu

*buddhayah*, merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang memiliki arti sesuatu hal yang sangat berkaitan dengan budi serta akal manusia. Andreas Eppink mengatakan bahwa di dalam kebudayaan memiliki keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan, serta seluruh struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, dan juga ada tambahan lain segala pernyataan intelektual dan artistik yang mempunyai ciri khas tertentu di dalam masyarakat.

Mahpudin & Yuliati (2019) mengangkat budaya lokal Cirebon sebagai bahan ajar yang kontekstual dan menyentuh siswa pada konteks kehidupan sehari-hari. Sedangkan bahan ajar yang dikembangkan oleh Suhartati dkk (2017) mengangkat budaya DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) untuk dijadikan tema dalam bahan ajar berbasis budayanya. Arwansyah (2017) yang juga menggunakan peran budaya sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Pengintegrasian budaya dalam pendidikan tentunya disesuaikan dengan budaya yang ada di sekitar lingkungan siswa. Guru harus dapat memilah budaya apa yang dapat dijadikan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan lingkungan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis budaya. Berbasis budaya yang digunakan meliputi pendidikan tentang budaya, dengan budaya, serta berbudaya. Depdiknas (2008:8-9) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikembangkan sendiri dengan menyesuaikan karakteristik sasaran, yaitu berupa lingkungan sosial, geografis, budaya, dan lain-lain. Pratama (2018) mengemukakan pengetahuan mengenai karya seni rupa tradisional sangat

diperlukan, terutama pengetahuan mengenai karya seni rupa yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal kita yang sudah mulai tidak dikenali lagi. Dalam hal ini, pendidikan dapat membantu siswa untuk menambah wawasan mengenai seni rupa tradisional, pendidikan tersebut dapat dimulai dari pendidikan dasar, yaitu sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis budaya dengan materi karya seni rupa daerah. Materi tersebut merupakan materi yang membahas mengenai ragam karya seni rupa daerah, namun dalam hal ini peneliti membatasi pada wilayah Semarang saja. Dalam penelitian ini materi akan difokuskan pada seni rupa, batik, dan anyaman.

Dengan adanya bahan ajar berbasis budaya siswa akan belajar materi yang sesuai dengan pengetahuannya, lingkungan dan kehidupan sehari-harinya, sehingga siswa akan lebih mudah untuk mempelajarinya. Selain itu bahan ajar berbasis budaya ini bisa meningkatkan rasa cinta serta melestarikan budaya yang ada di lingkungannya.

#### **2.1.10 Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya**

Bahan ajar ini berupa buku yang dikombinasikan gambar dan teks pada umumnya. Bahan ajar ini berisi materi Karya Seni Rupa Daerah Semarang, dalam kesempatan kali ini hanya bisa membahas batik dan anyaman saja.

### 2.1.10.1 Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Budaya

Rancangan awal bahan ajar berbasis budaya ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 2.9** Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Budaya

<b>Halaman</b>	<b>Keterangan</b>
Sampul Buku	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo Universitas Negeri Semarang</li> <li>2. Tampilan judul bahan ajar “Ragam Karya Seni Rupa Semarang”</li> <li>3. Nama pembuat bahan ajar</li> <li>4. Gambar ilustrasi</li> <li>5. Ditujukan untuk siswa kelas V</li> </ol>
Kata Pengantar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul halaman berupa kata pengantar</li> <li>2. Teks kata pengantar</li> <li>3. Nomor halaman</li> </ol>
Daftar Isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisi daftar isi dari bahan ajar</li> </ol>
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisi keterangan tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar            Kompetensi Inti:            3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.            4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.             Kompetensi Dasar:            3.4. Memahami karya seni rupa daerah            1.4 Membuat karya seni rupa daerah</li> </ol>
Indikator dan Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.             Indikator            3.4.1. Menjelaskan pengertian seni rupa            3.4.2. Mengidentifikasi karya seni rupa daerah Semarang            3.4.3. Menganalisis bahan-bahan pembuatan karya seni rupa daerah Semarang            3.4.4. Mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan karya seni rupa daerah Semarang            3.4.5. Menjelaskan karya seni rupa daerah Semarang</li> </ol>

Halaman	Keterangan
	1.4.1 Mempraktikan pembuatan karya seni rupa daerah 1.4.2 Menyajikan hasil pembuatan karya seni rupa daerah Tujuan Pembelajaran 1. Dengan mengamati hasil karya seni rupa di dalam bahan ajar, siswa dapat mengidentifikasi pengertian seni rupa dengan benar. 2. Dengan mengamati peta konsep siswa dapat mengidentifikasi karya seni rupa daerah Semarang dengan tepat. 3. Dengan mengamati hasil karya seni rupa daerah siswa dapat menganalisis bahan-bahan pembuatan karya seni rupa dengan benar. 4. Melalui kegiatan diskusi siswa dapat menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya seni rupa daerah dengan benar. 5. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menjelaskan karya seni rupa daerah Semarang dengan benar. 6. Melalui contoh hasil karya siswa dapat mempraktikkan pembuatan karya seni rupa dengan rapi. 7. Melalui kegiatan praktik siswa dapat menyajikan hasil buatan karya seni rupa daerah dengan lancar.
Pengantar materi karya seni rupa daerah	1. Berisi gambar contoh dan pengantar materi karya seni rupa daerah
Materi Ajar Berbasis Budaya	1. Berisi materi karya seni rupa daerah Semarang a. Pengertian seni rupa b. Karya seni rupa batik, diantaranya membahas mengenai batik semarangan c. Karya seni rupa ukir d. Karya seni rupa anyaman, di akhir pembelajaran siswa akan praktik membuat anyaman, namun dibentuk seperti warak ngendog maskot kota semarang.
Lembar Kerja Siswa	1. Berisi lembar kerja untuk mengisi kegiatan siswa
Latihan Soal	1. Berisi latihan soal untuk mengetahui pemahaman siswa
Daftar Pustaka	1. Berisi daftar pustaka
Cover Penutup	1. Cover penutup bahan ajar. Berisi intisari dari isi bahan ajar

### 2.1.10.2 Aspek Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan media penyajian, kelayakan isi, serta aspek kebahasaan yang digunakan. Untuk memudahkan penilaian, menggunakan skala *likert* dengan skor 1-4 dengan keterangan skor 4 apabila ada 4 deskriptor yang tampak, skor 3 apabila ada 3 deskriptor yang tampak, skor 2 apabila ada 2 deskriptor yang tampak, skor 1 apabila ada 1 deskriptor yang tampak, dan skor 0 apabila deskriptor tidak ada yang tampak. Masing- masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut.

#### a. Kriteria Validasi Penilaian Media

**Tabel 2.10** Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
<b><i>Komponen Penyajian</i></b>	
Relevan dengan topik yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Asyhar 2011:80)	Sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Menyajikan isi yang sesuai dengan materi karya seni rupa daerah Semarang.
Mudah digunakan (Sanjaya 2014)	Media mudah digunakan baik oleh guru dan siswa.
Praktis, luwes, dan tahan (Asyhar 2011:80)	Media praktis dan dapat bertahan lama.
<b><i>Komposisi Isi</i></b>	
Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Arsyad 2011:74)	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sudjana dan Rivai 2013:5)	Sesuai dengan tingkat berfikir siswa.
Kejelasan sajian (Asyhar 2011:80)	Memuat materi karya seni rupa daerah Semarang.
Berkualitas baik (Asyhar 2011:80)	Penyajian materi runtut, jelas, dan logis.
<b><i>Mutu Teknis</i></b>	
Pengembangan visual baik gambar atau fotograf memenuhi teknis. Misalnya: visual harus jelas (Arsyad 2011:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.

## b. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

**Tabel 2.11** Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Media sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran.
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
		3. Bahan ajar berbasis media
		4. Gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar sesuai dengan pembahasan materi.
Media yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan mengandung aspek-aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa (Asyhar 2011:80) Media yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik dari segi bahasa, simbol-simbol, penyajian, serta penggunaan (Anitah 2012:6.38)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran
		2. Penempatan gambar jelas dan logis
		3. Teks terlihat jelas dan rapi
		4. Tampilan keseluruhan bahan ajar menarik
Praktis, luas, dan tahan. Guru dan siswa terampil menggunakan (Asyhar 2011:80)	Media mudah digunakan guru dan siswa	1. Bahan ajar berbasis budaya mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
		2. Teks terlihat jelas dan bahasa yang digunakan komunikatif.
		3. Bahan ajar berbasis budaya disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69)	Desain tampilan visual yang menarik	1. Desain tampilan bahan ajar berbasis budaya menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian dilengkapi gambar sesuai dengan materi karya seni rupa daerah

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
		3. Perpaduan antara gambar, warna, serta penataan teks menarik
		4. Teks dan gambar terlihat jelas

c. Kriteria Kelayakan Isi

**Tabel 2.12** Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2011:80) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi karya seni rupa daerah khususnya Semarang dan fokus sudah tercakup ke dalam bahan ajar berbasis budaya.
		5. Materi tentang pengertian, unsur, serta prinsip seni rupa
		6. Materi tentang pengertian, sejarah, teknik, alat dan bahan, pembuatan batik, serta motif batik khas kota Semarang.
		7. Materi tentang pengertian, sejarah, alat dan bahan, motif anyaman, serta pembuatan anyaman.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai 2013:5).	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	1. Sesuai perkembangan intelektual siswa.
		2. Sesuai perkembangan sikap emosional siswa.
		3. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari.
		4. Tingkat kesulitan dalam materi disesuaikan.

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
Menambah gairah serta motivasi siswa (Asyhar 2011).	Kesesuaian materi dengan	1. Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
		2. Menumbuhkan sikap positif siswa berdasarkan materi.
		3. Menumbuhkan sikap literasi ke dalam diri siswa.
Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas (Daryanto 2013:112)	Kesesuaian gambar dengan materi.	1. Gambar berhubungan dengan materi dalam bahan ajar.
		2. Gambar membantu memperjelas isi materi.
		3. Siswa terbantu ketika memahami materi karena adanya gambar.
		4. Gambar jelas dan menarik.

d. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

**Tabel 2.13** Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)	Struktur kalimat yang digunakan di dalam bahan ajar mudah dipahami siswa	Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa
		Menggunakan kalimat yang efektif
		Kalimat tidak membuat makna ganda
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)	Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	Penyusunan kalimat berdasarkan struktur PUEBI.
		Kalimat mempunyai makna yang jelas
		Narasi singkat, jelas, dan informatif
		Menggunakan kata yang sederhana
Materi dan petunjuk menggunakan kalimat efektif		
Penggunaan gaya bahasa percakapan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berfikir siswa kelas V

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Berbasis Budaya
sehari-hari, dan bukan gaya bahasa sastra (Daryanto, 2013:106)	perkembangan berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sederhana
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
		Pemilihan kata yang tepat
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)	Penggunaan kalimat singkat, padat, dan jelas	Bahasa dalam narasi komunikatif
		Singkat dan jelas dalam menjelaskan kalimat
		Penggunaan kalimat komunikatif

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut.

Penelitian oleh Rosmayanti, Supriyanto, & Sunarso (2019) dengan judul *“Developing Poetry Writing Teaching Materials Based On Environment and Local Culture for The Fourth Graders”* menyatakan bahwa penelitian pengembangan bahan ajar dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

Penelitian oleh Susrawan & Erawan (2017) dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Balidi Kelas VII SMP PGRI 3 Denpasar”* menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperlihatkan hasil yang sangat positif dengan nilai 4,45. Dibuktikan dengan antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Penelitian oleh Suhartati, dkk (2017) dengan judul “Bahan Pembelajaran Berbasis Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta yang Berkualitas” menyampaikan bahwa budaya merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan. budaya setempat yang merupakan bagian kehidupan sehari-hari perlu diapresiasi dalam bentuk integrasi budaya dalam pendidikan. salah satu bentuk integrasi budaya setempat dalam pendidikan yaitu bahan pembelajaran. Apresiasi dunia pendidikan di DIY dalam rangka pelestarian budaya yaitu himbauan bahan pembelajaran berbasis budaya DIY. Pengembangan bahan pembelajaran berbasis budaya hendaknya disusun atas teor-teori yang jelas supaya tercipta bahan pembelajaran yang berkualitas. maka dari itu, sangat penting untuk mengetahui dan memahami kriteria bahan pembelajaran yang berkualitas.

Penelitian oleh Yunus (2013) dengan judul “Transformasi Nilai-nilai Budaya Lokal sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa” menyimpulkan bahwa budaya lokal merupakan salah satu dasar pembentukan karakter bangsa. Karakter bangsa merupakan sikap dan perilaku warga negara yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku di masyarakat. Kaidah-kaidah tersebut merupakan satu kesatuan yang ada dalam kehidupan masyarakat yang memiliki kekuatan tersendiri dalam menunjang keberhasilan suatu bangsa. Karakter bangsa merupakan cerminan perilaku seseorang dalam masyarakat.

Penelitian oleh Tangsi, Salam, & Jamilah (2019) dalam seminar nasional lembaga penelitian UNM, bahan ajar yang dikembangkan berorientasi pada tujuan mata pelajaran dengan tuntutan kurikulum 2013. Bahan ajar menawarkan kegiatan yang mengaktifkan siswa di luar kelas untuk membaca, mengamati,

mengeksplorasi, dan berdiskusi mengenai karya-karya seni rupa lokal yang di sekitarnya. Bahan ajar juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan gagasan dan laporan hasil kegiatan lapangan serta menganggapi pertanyaan-pertanyaan dan pendapat siswa lainnya.

Penelitian oleh Nurjanah & Hakim (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo” menunjukkan hasil bahwa produk yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 92,5% dari ahli materi, 80% dari ahli media, serta 87,5% dari ahli praktisi (guru).

Penelitian oleh Rosala (2016) dengan judul “Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar” hasil dari penelitian ini menunjukkan pendidikan seni tari yang berbasis kepada kearifan lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran di sekolah dasar dalam membangun karakter bangsa. Dalam konteks pendidikan seni, hasil seni dan budaya dapat dijadikan materi pembelajaran untuk dihayati, dianalisa, dan sebagai pijakan dalam menciptakan seni dan budaya baru tanpa meninggalkan ciri dan budaya yang telah ada.

Penelitian oleh Husen (2017) dengan judul “Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik” menyampaikan pendidikan seni rupa di sekolah dasar masuk ke dalam lingkup seni budayadimana siswa akan diperkenalkan belajar beraneka ragam seni baik dari seni rupa, seni tari, musik, ataupun drama. Tujuan pendidikan seni sendiri adalah mengembangkan pengalaman estetik siswa agar memiliki kepekaan dan kepedulian

terhadap sesuatu yang indah, mudah dan cermat menerima rangsangan dari luar, mudah tersentuh nuraninya sehingga menjadi manusia yang sensitif.

Penelitian oleh Wijiningsih (2017) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal” dari penelitian ini memiliki produk pengembangan yang dinyatakan valid berdasarkan hasil dari validasi materi, media, dan bahasa. Produk pengembangan dikategorikan efektif karena hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan produk tersebut. Selain itu keaktifan produk ini ditunjukkan dari hasil siswa.

Penelitian oleh Sholeh (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” pengembangan *Pop-up Book* materi keragaman budaya bangsa dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi serta mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik terutama budaya lokal yang menjadi keunggulan daerahnya.

Penelitian oleh Setyawan, Samino, & Fikri (2018) dengan judul “Penerapan Bahan Ajar Musik Berbasis Pendekatan Proses pada Materi Teori Musik Dasar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep yang dilihat dari hasil belajar siswa. Hal tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dengan ketuntasan belajar 85%.

Penelitian oleh Alifi (2019) dengan judul “Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Kolase pada Pembelajaran Tematik di

Sekolah Dasar” Penerapan media untuk pembelajaran berhasil karena adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan 100%.

Penelitian oleh Hasanah dkk (2018) dengan judul “Bahan Ajar IPS Berbasis Gambar sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil alidasi ahli materi, ahli desain, uji terbatas, uji coba lapangan menunjukkan bahwa buku ajar memenuhi kriteria valid, menarik, praktis, efektif, dan dapat digunakan.

Penelitian oleh Njatrijani (2018) dengan judul “Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang” menyampaikan Kota Semarang bisa dikatakan sebagai salah satu kota budaya dengan sejarah yang panjang dan sudah berkembang sejak 471 tahun yang lalu. Kota Semarang memiliki beraneka macam potensi serta warisan budaya yang berwujud benda dan tak benda yang sudah berkembang dari generasi ke generasi, beberapa warisan berupa benda yang sudah dikenal sebagai cagar budaya diantaranya lawang sewu, masjid kauman dan layur, gereja blenduk, dan lain sebagainya. Sedangkan warisan budaya yang tak berwujud benda dan sudah dikenal hingga kancah internasional diantaranya batik, keris, wayang kulit, dan yang dikenal secara nasional diantaranya lumpia, bandeng presto, dan warak ngendog.

Penelitian oleh Wandari, Kamid, & Maison (2018) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa” menyampaikan bahwa pemanfaatan budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika merupakan

salah satu bentuk perancangan pembelajaran yang kreatif untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna secara kontekstual.

Penelitian oleh Estiastuti, Nurharini, Bektiningsih, dan Munisah (2020) dengan judul *“Cultural Heritage to Build History for Life in Social Science Learning at Primary School”*. Hasil dari penelitian ini siswa mampu mengetahui, memahami dan mengenali warisan budaya yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu terjadi karena guru dapat menguraikan, memperkenalkan dan membiasakan siswa dengan warisan budaya dalam pembelajaran dengan baik.

Penelitian oleh Brata (2016) dengan judul *“Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa”* kearifan lokal yang dimiliki daerah dalam wilayah NKRI sangat luar biasa banyaknya dan secara tidak langsung hal itu menunjukkan bahwa adanya keberagaman. Secara selektif ada beberapa diantaranya yang dapat diangkat sebagai aset kekayaan kebudayaan bangsa dan dapat dijadikan sebagai perekat sekaligus modal dasar dalam memperkokoh identitas bangsa.

Penelitian oleh Divan (2018) dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”* menunjukkan hasil bahwa bahan ajar tematik mampu memecahkan permasalahan bahan ajar yang digunakan oleh guru. Produk yang dikembangkan sudah memenuhi komponen kelayakan seperti validitas, keefektifan, keterterapan dan kemenarikan sebagai bahan ajar yang baikm sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Penelitian oleh Supriadi, Arisetyawan, & Tiurlina (2016) dengan judul *“Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten pada*

Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang” menunjukkan hasil bahwa pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran sangat menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran. Sebelum pembelajaran berlangsung, siswa dapat bercakap-cakap dengan temannya menggunakan budaya yang dipengaruhi oleh guru kelasnya.

Penelitian oleh Nurdiansyah dan Mutala’liah (2015) menyampaikan dengan judul “ Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyampaikan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk yang digunakan guru ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas, bahan ajar bisa berbentuk bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar bisa membantu membimbing siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Darojah, Winarni, & Murwaningsih (2019) dengan judul “Integrasi Kearifan Lokal Perdikan Cahaya dalam Bahan Ajar Cerita Fiksi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar berbasis budaya merupakan salah satu upaya pelestarian budaya dan menanamkan identitas diri pada siswa. Integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar tidak merusak materi pembelajaran namun dapat lebih menguatkan bahan ajar.

Penelitian oleh Ahmar & Rahman (2017) dengan judul “*Development of Teaching Materials Using An Android*” menunjukkan hasil bahwa rata-rata penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan adalah 3,72 dan seluruh siswa merasa lebih siap untuk menghadapi pembelajaran, bahan ajar dapat digunakan ke dalam pembelajaran dan dapat memberi motivasi siswa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis budaya pada muatan pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) materi karya seni rupa daerah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti telah mengembangkan bahan ajar berbasis budaya kelas V SD melalui 7 tahapan, yaitu (1) potensi dan permasalahan; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Peneliti juga menyisipkan budaya lokal Semarang yang diwujudkan ke dalam tiap halaman bahan ajar dengan menampilkan ikon “*warak ngendog*” di dalam bahan ajar.
2. Bahan ajar berbasis budayasudah memenuhi kriteria penilaian kelayakan dari tiga ahli (validator) dengan kategori sangat layak. Persentase yang diperoleh yakni 95,83% untuk kelayakan isi dari ahli materi, 95% untuk kelayakan penyajian dari ahli media, dan 78,83% untuk kelayakan kebahasaan dari ahli bahasa.
3. Penggunaan bahan ajar berbasis budaya efektif digunakan ke dalam kegiatan pembelajaran SBdP. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa terhadap bahan ajar berbasis budaya. Hasil agket tanggapan guru menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat efektif, sedangkan hasil angket tanggapan siswa menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat efektif. Didukung pula dengan hasil

skor unjuk kerja siswa memperoleh rata-rata 75, hal tersebut sudah melampaui KKM yang berlaku pada muatan SBdP yaitu 70.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kegiatan penelitian pengembangan yang dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis budaya perlu diperhatikan dalam beberapa aspek, antara lain (1) perbaiki desain komponen bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna; (2) tampilan penyajian bahan ajar dibuat semenarik mungkin supaya pengguna tidak merasa jenuh; (3) menggali informasi mengenai isi materi yang menjadi sumber referensi.
2. Perlu diadakan pengembangan lebih lanjut terhadap bahan ajar berbasis budaya dengan memperbaiki desain, melengkapi tiap komponen, tata letak, pemberian sumber materi yang valid, pemilihan diksi, serta adanya pengembangan untuk materi lainnya.
3. Sebaiknya guru menciptakan kondisi kelas yang kondusif serta nyaman, namun tetap menyenangkan supaya kegiatan pembelajaran ketika menggunakan bahan ajar berbasis budaya menjadi efektif serta didukung dengan penggunaan sumber belajar lain yang relevan untuk mendorong minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2016). Peran Guru dalam mentransformasi Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (hal. 640-652). Surakarta: FKIP UNS.
- Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2017). Development of Teaching Materials Using an Android. *Global Journal of Engineering Education*, 72-76.
- Alifi, M. A., & Mulyani. (2019). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBDP Materi Kolase Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3249-3258.
- Arifin, S. (2016). Pengaruh Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 19-29.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baka, T. A., Laksana, D. N., & Dhiu, K. D. (2018). Konten dan Konteks Budaya Lokal Ngada Sebagai Bahan Ajar Tematik Di Sekolah Dasar. *Jornal of Education Technology*, 46-55.
- Brata, I. B. (2016). Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*, 9-16.
- Cahyono, A. (2018). Dugderan Art Dance as an Expression of Semarang Society. *Internasional Conference on Arts and Culture (ICONARC)* (hal. 56-59). Atlantis Press.
- Darajah, R., Winarni, R., & Murwaningsih, T. (2019). Integrasi kearifan Lokal Perdikan Cahyana dalam bahan Ajar Cerita Fiksi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 37-55.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik kependidikan*, 101-114.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Hamsiah, A., Muhammadiyah, M., & Asdar. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Budaya Sebagai Strategi Pelestarian Budaya. *Jurnal Ecosystem*, 10-18.
- Hasanah, U. (2018). Relevansi Budaya Warak Ngendog dengan Dakwah Lintas Budaya di Kota Semarang. *Walisono Institutional Repository*.
- Husen, W. R. (2017). Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 54-61.
- Khoirotunnisa, R. P., Hasanah, M., & Dermawan, T. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun bermuatan Nilai Budaya dengan Strategi Pohon Kata untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan*, 238-244.
- Koentjaraningrat. (2002). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Kristin, F. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) Terhadap Hasil Belajar IPS dan Keefektifan Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tridarma Wirajaya. *Elementary School 3*, 13-19.
- Laksana, D. N., & Wawe, F. (2018). Penggunaan Media Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 27-37.
- Lawe, Y. U., Sopo, T., & Kaka, P. W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 134-145.
- Mahpudin, & Yuliati, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Cirebon. *Jurnal Sekolah Dasar*, 50-56.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 177-186.
- Mujianto, Y., Elmubarak, Z., & Sunahrowi. (2010). *Pengantar Ilmu Budaya*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Noviyanti, E. N. (2020). Penerapan Penilaian Beracuan Patokan dan Beracuan Norma Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Wana. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 270-277.
- Nuari, P., Kusmana, D., Astuti, K. S., Suroso, Suwarna, & Sectiorini, Y. (2017). *Seni Budaya*. Jakarta Timur: Yudhistira.

- Nurdyansyah, & Mutala'ilah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang pendidikan Dasar*, 69-83.
- Pekerti, W. (2018). *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pratama, W., Hasnawati, & Resnani. (2018). Uji Coba Bahan Ajar Muatan Lokal Seni Rupa Tradisional Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VA SD Negeri 49 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 214-221.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifa Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni dan Desain Serta Pembelajarannya*, 17-26.
- Rosmayanti, E., Supriyanto, T., & Sunarso, A. (2019). Developing Poetry Writing Teaching Materials Based On Environment and Local Culture of The Fourth Grade. *Journal of Primary Educaton*, 25-32.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Septemuryantoro, S. A. (2017). Potensi Wisata Budaya Jalur Gula Dalam Menunjang Kenaikan Kunjungan Tamu Hotel Di Kota Semarang. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 174-194.
- Setyawan, D., Samino, S. R., & Fikri, K. (2018). Penerapan Bahan Ajar Musik Berbasis Pendekatan Proses Pada Materi Teori Musik Dasar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1019-1031.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* . Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 138-150.
- Soeteja, d. (2008). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhartati, Akbar, S., & Gipayana, M. (2017). Bahan Pembelajaran Berbasis Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1-5.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulasman, G. S. (2013). *Teori-teori Kebudayaan*. Bandung: Pustakasetia.
- Sumanto. (2011). *Pendidikan Seni Rupa Sekolah Dasar*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Supriadi, Arisetyawan, A., & Tiurlina. (2016). Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1-18.
- Susrawan, I. N., & Erawan, D. G. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Balidi Kelas VII SMP PGRI 3 Denpasar. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 227-239.
- Tabroni, A. F. (2017). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Tamanan Bantul. *Jurnal PGSD*, 1-6.
- Tangsi, Salam, S., & Jamilah, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Muatan Lokal Berbasis Seni Rupa Lokal Di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar* (hal. 343-347). Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Wandari, A., Kamid, & Maison. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 47-54.
- Widoyoko, E. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, & Sumarmi. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 1030-1036.

- Wiratni, Y. (2017). Integrasi Budaya Lokal Dalam Muatan Sikap Pembelajaran Anak Kelas Tinggi Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 208-218.
- Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yunus, R. (2013). Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal penelitian Pendidikan*, 65-77.