

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL LAMPUNG
BERBASIS *SEARCH, DRAW, AND MAKE* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK**

(Tesis)

Oleh

**MARSUS EFENDI
NPM 1923053006**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL LAMPUNG
BERBASIS *SEARCH, DRAW, AND MAKE* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK**

Oleh

MARSUS EFENDI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL LAMPUNG BERBASIS *SEARCH, DRAW, AND MAKE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Oleh

MARSUS EFENDI

Hasil observasi analisis kebutuhan pendidik ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan pendidik sebagai sumber belajar masih sebatas buku pendidik dan peserta didik yang tidak dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif, selain itu bahan ajar yang digunakan hanya bersifat umum dan tidak dikaitkan dengan kearifan lokal. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah terwujudnya produk bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian dilakukan bagi peserta didik kelas 4.A SDN 2 Gedong Tataan. Jenis penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model desain Borg & Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* layak digunakan, validasi ahli materi dengan skor 36, ahli media dengan skor 36, ahli bahasa dengan skor 56 dan efektif meningkatkan kreativitas dalam aspek *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Kearifan Lokal Lampung, Layak dan Efektif

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIAL LAMPUNG LOCAL WISDOM SEARCH, DRAW, AND MAKE-BASED TO IMPROVE STUDENTS' CREATIVITY

By

MARSUS EFENDI

Observation results of educator needs analysis it was found that the teaching materials used by educators as a learning resource, it is still only a book for educators and students can't stimulate students to think creatively, besides that the teaching materials used were only general in nature and were not associated with local wisdom. The objective of the study was to realize of Lampung local wisdom teaching materials Search, Draw, and Make-based that were feasible and effective to use to improve the creativity of students. The study was conducted at 4.A SDN 2 Gedong Tataan. The study was a Research and Development (R&D) carried out by referring to the Borg & Gall design model. The results of this study were in accordance with the results of the feasibility test for the development of human resource-based Lampung local wisdom teaching materials using material experts reaching score of 36, media experts reaching score of 36, linguists reaching a score of 56 and the results of effectiveness were proven by pre-test results 64.5% and post test 86.5%. This indicates that the effective to improve the creativity of students in the aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration.

Keywords: Teaching material, Lampung local wisdom, Feasible and Effective

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL
LAMPUNG BERBASIS *SEARCH, DRAW, AND MAKE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK**

Nama Mahasiswa

: ***Marsus Efendi***

No. Pokok Mahasiswa

: **1923053006**

Program Studi

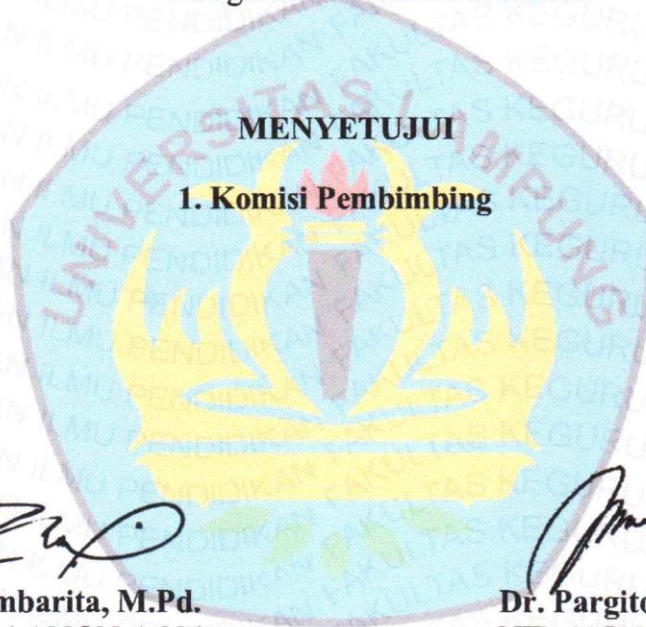
: **S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

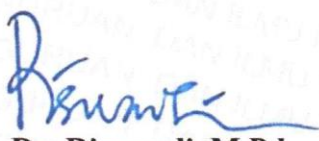



Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP. 19570711 198503 1 004


Dr. Pargito, M.Pd.
NIP. 19590414 198603 1 005

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

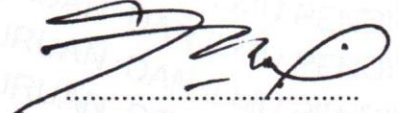
Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar


Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP. 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

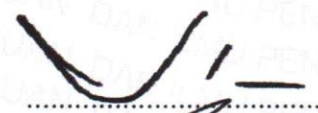
Ketua : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Pargito, M.Pd.



Penguji Anggota : 1. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



2. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 24 Agustus 2021

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL LAMPUNG BERBASIS *SEARCH, DRAW, AND MAKE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut dengan plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2021



Marsus Efendi
NPM 1923053006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Marsus Efendi lahir di Banjar Negeri pada tanggal 11 Maret 1987 merupakan bungsu dari lima bersaudara. Penulis lahir dari buah cinta Bapak Saeruddin dan Ibu Umyati. Penulis sekarang bertempat tinggal di Desa Banjar Negeri Kecamatan Way Lima Pesawaran.

Penulis mengawali pendidikan formal pada jenjang sekolah dasar di SDN 1 Way Lima, lulus pada tahun 1999, melanjutkan pendidikan di SMPN 5 Pesawaran dan lulus pada tahun 2002, melanjutkan pendidikan di MAN 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2005, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan D-II PGSD di Universitas Lampung, lulus pada tahun 2007, dan melanjutkan S1 Jurusan PGSD Universitas Terbuka dan lulus tahun 2011. Peneliti memulai karir sebagai guru SD pada tahun 2009 sampai 2014 di SDN Sugih Waras Kec. Buay Runjung Kab. OKU Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Kemudian Tahun 2014 penulis pindah tugas ke SDN 3 Hurun Kab. Pesawaran. Terakhir Penulis bertugas di SDN 2 Gedong Tataan Kab. Pesawaran hingga sekarang. Pada tahun 2019 Penulis melanjutkan pendidikan Pascasarjana pada Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) FKIP Universitas Lampung.

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan,
Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(Al insyirah 5-6)

Jangan sampai otak kita kosong melompong
karena tidak pernah mendapatkan asupan pengetahuan.
Seraplah sebanyak-banyaknya karena ilmu didunia luas
dan tak terbatas. Teruslah berusaha, jangan pernah berhenti
meskipun butuh waktu yang lama

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala,
tesis ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku
tersayang, semoga tercurahkan rahmat dari
Allah Subhanahu Wata'ala.

Untuk istriku tercinta Aria Nurliniarina, S.Pd., M.Pd.
yang selalu mendukung dan mendoakanku
dalam setiap keadaan.

Untuk ketiga anakku tercinta Fairuz Khairy Zimam,
Durrotun Nashihah, dan Izzatul Marwa yang selalu memberikan
semangat untuk meraih cita-cita.

Abang ku Yul Pendri, salah satu guru berprestasi dari Provinsi Jambi
yang telah bersedia membimbing dan memotivasi
hingga selesainya studi ini.

Seluruh keluarga kakak, adik, dan kedua mertuaku terima kasih atas doa
dan semangat yang diberikan. Para guru dan dosen
yang selalu memberikan bimbingan dan ilmu dengan
ketulusan dan kesabaran, sahabat dan
teman-teman seperjuangan,
dan almamater tercinta.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas rahmat dan hidayah-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Kearifan Lokal Lampung Berbasis *Search, Draw, and Make* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Terwujudnya tesis ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menempuh studi Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir.Ahmad Saudi Samosir, S.T, M.T., selaku Direktur Program Pascasarjana FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar FKIP Unila yang telah memberikan nasihat, saran-saran dan motivasi yang berarti dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah

- membimbing dan memberikan nasihat, saran-saran dan motivasi yang berarti dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan, nasihat, dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
 8. Ibu Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
 9. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Dosen Penguji II sekaligus Ahli Materi yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.
 10. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.
 11. Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ahli Bahasa yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.
 12. Ibu Dwi Indah Maharani, S.Pd. selaku praktisi I dan Putri Wulandari, S.Pd. selaku praktisi II yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.
 13. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang berharga, motivasi, dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis.
 14. Ibu Ernalina, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 2 Gedong Tataan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan tesis.
 15. Seluruh pendidik anggota KKKS Wilayah 6 dan KKG Gugus 7 Kecamatan Gedong Tataan yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
 16. Sahabat-sahabat MKGSD angkatan 2019 Thomas, Yuli, Leli, Ridwan, Cici, Atika, dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah memberikan semangat dan berjuang bersama dari awal hingga akhir.
 17. Keluarga kecil ku, Bang Pendri, Mami Dewi, Bu Sofi, Bu Hadrianti, Acad,

dan Papi Arif terimakasih atas doa dan semangatnya.

18. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya, terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Allah Subhanahu Wata'ala dan peneliti berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2021

Penulis,

Marsus Efendi

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL.....	i
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 9
2.1 Teori Pembelajaran	9
2.1.1 Teori Konstruktivisme.....	9
2.1.2 Teori Belajar Penemuan Bruner	10
2.1.3 Teori Belajar Menurut Piaget	11
2.1.4 Teori Belajar Menurut David Ausubel	12
2.1.5 Teori Belajar Menurut Vygotsky	12
2.2 Hasil Belajar	14
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.3 Kreativitas	17
2.3.1 Pengertian Kreativitas	17
2.3.2 Ciri-ciri Kreativitas.....	20

2.3.3 Aspek-aspek Kreativitas	21
2.4 <i>Search, Draw, and Make</i> (SDM)	23
2.4.1 Pengertian Model.....	23
2.4.2 <i>Search, Draw and Make</i> (SDM).....	24
2.5 Bahan Ajar Kearifan Lokal	27
2.5.1 Bahan Ajar	27
2.5.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	27
2.5.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar	28
2.5.1.3 Fungsi Bahan Ajar	30
2.5.2 Kearifan Lokal	31
2.5.2.1 Pengertian Kearifan Lokal.....	31
2.5.2.2 Kearifan Lokal Lampung	32
2.5.2.3 Ciri-ciri Kearifan Lokal.....	33
2.5.2.4 Fungsi Kearifan Lokal	34
2.5.3 Bahan Ajar Kearifan Lokal Lampung	35
2.6 Penelitian Relevan	36
2.7 Kerangka Berpikir.....	40
2.8 Hipotesis	42
III. METODE PENELITIAN	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Prosedur Pengembangan	43
3.3 Subyek Penelitian	45
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	47
3.4.1 Definisi Konseptual	47
3.4.2 Definisi Operasional	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data	49
1. Observasi	49
2. Angket	49
3. Tes	49
4. Dokumentasi.....	50
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	50
1. Lembar Validasi	50
2. Angket	52
3. Lembar Observasi.....	54
4. Tes	55
a. Validitas	56
b. Reliabilitas	58
3.7 Teknik Analisis Data	59
1. Uji Kelayakan.....	60
2. Uji Efektivitas.....	60
3. Uji T-Paired Sample	61
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Pengembangan Produk	63
4.1.2 Efektivitas Produk	82

4.2	Pembahasan	82
4.2.1	Pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung.....	82
4.2.2	Efektivitas bahan ajar kearifan lokal Lampung.....	87
4.3	Keunggulan dan Keterbatasan Penelitian	88
4.3.1	Keunggulan bahan ajar kearifan lokal Lampung	88
4.3.2	Keterbatasan bahan ajar kearifan lokal Lampung	89
V.	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Implikasi	91
5.3	Saran	92
	DAFTAR PUSTAKA.....	94
	LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Hasil Belajar Kreativitas Peserta Didik Pada SBdP Kelas 4 Gugus 7 Wilayah 6 Kec. Gedong Tataan Kab. Pesawaran	3
1.2 Analisis Kebutuhan Pendidik.....	4
2.1 Langkah-langkah <i>Search, Draw, and Make</i>	26
2.2 Indikator Bahan Ajar Kearifan Lokal	36
3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	50
3.2 Kisi-kisi instrumen Ahli Media.....	51
3.3 Kisi-kisi instrumen Ahli Bahasa	52
3.4 Kisi-kisi Instrument Respon Pendidik	53
3.5 Kisi-kisi Instrument Respon Peserta didik.....	54
3.6 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas	54
3.7 Rubrik Kreativitas	51
3.8 Kisi-kisi Instrumen Tes	56
3.9 Klasifikasi Indeks Validitas	56
3.10 Uji Validitas	57
3.11 Daftar Interpretasi Koefisien “r”.....	58
3.12 Uji Reliabilitas	59
3.13 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Penelitian.....	60
3.14 Kriteria Penilaian Keefektivan Produk Penelitian	61
3.15 Hasil Uji Normalitas	61
3.16 Hasil Uji T.....	62

4.1 Data Validasi Ahli Materi	69
4.2 Data Validasi Ahli Media	70
4.3 Data Validasi Ahli Bahasa	72
4.4 Hasil penilaian praktisi I	73
4.5 Hasil penilaian praktisi II	74
4.6 Hasil penilaian uji coba kelompok kecil	74
4.7 Saran dan masukan dari peserta uji coba lapangan utama	75
4.8 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	77
4.9 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	77
4.10 Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa	78
4.11 Uji Efektivitas	79
4.12 Hasil penilaian uji coba lapangan	80
4.13 Hasil N- <i>Gain preetest-posttes</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	42
2. Prosedur Pengembangan Borg & Gall	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Izin Penelitian.....	94
2. Surat Keterangan Penelitian.....	95
3. Angket Analisis Kebutuhan	96
4. Rekapitulasi Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan	98
5. Rekapitulasi Hasil Belajar Kreativitas Peserta Didik Kelas IV	99
6. Lembar Validasi Ahli Materi	101
7. Lembar Validasi Ahli Media.....	103
8. Lembar Validasi Ahli Bahasa	105
9. Lembar Respon Peserat didik.....	107
10. Data hasil respon peserta didik	110
11. Lembar Respon Pendidik	113
12. Uji Validitas	115
13. Reliabilitas	116
14. Rekapitulasi Hasil Pretest-Posttest.....	117
15. Uji Efektifitas	120
16. Uji Normalitas	121
17. Uji Paired T-test	122
18. Foto-foto Penelitian.....	123
19. Revisi produk sesuai saran ahli materi.....	125
20. Revisi produk sesuai saran ahli bahasa	127

21. Revisi produk sesuai saran ahli media	129
22. Kisi-kisi rubrik kreativitas	129
23. Data ujicoba lapangan hasil karya kreativitas peserta didik	132
24. Kisi-kisi soal tes	133
25. Soal <i>Pretest-Posttest</i>	142

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki makna penting bagi kemajuan generasi bangsa. Adanya arus globalisasi saat ini, pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia, utamanya adalah pendidikan abad 21 yang saat ini gencar disosialisasikan di satuan pendidikan, terutama satuan pendidikan yang telah melaksanakan kurikulum 2013. Kemendikbud (2017) menyebutkan pembelajaran abad 21 ini mencerminkan 4 hal yaitu 1) *critical thinking and problem solving*; 2) *creativity and innovation*; 3) *communication*; dan 4) *collaboration*. *Creativity and innovation* yakni usaha menciptakan atau berinovasi dengan ide atau gagasan-gagasan baru. Peserta didik yang kreatif biasanya mampu memperlihatkan kemandiriannya dalam proses berpikir. Pentingnya mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran akan menghasilkan banyak ide-ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah. Kreativitas memungkinkan peserta didik meningkatkan kualitas hidupnya dengan menemukan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi. Penelitian Natty, dkk (2019) menjelaskan bahwa situasi dan sarana belajar yang mendukung banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar memecahkan masalah, menggunakan konsep atau gagasan. Kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda, untuk mengembangkannya peserta didik diharapkan mempunyai kreativitas yang tinggi. Untuk mencapai hal itu perlu dipupuk sejak dini, agar peserta didik tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Kemampuan kreatif merupakan aspek penting yang harus dimiliki untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik menjadi kreatif. Kemajuan dunia pendidikan memerlukan tingkat kemampuan kreatif

yang tinggi dari pada pendidik. Pendidik yang kreatif memiliki kemampuan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara kreatif, sehingga peserta didik menggemari ilmu pengetahuan dan mampu berfikir secara kreatif. Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan jika pendidiknya kreatif. Kreativitas dimaksud dalam hal menciptakan proses pembelajaran yang mampu mawadahi atau memfasilitasi keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Pendidik memiliki peran penting dalam memilih bahan ajar agar sesuai dengan materi yang akan ajarkan dan dikuasai oleh peserta didik, serta dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya. Untuk itu bahan ajar harus dikaji, dicermati dan dipelajari terlebih dahulu oleh pendidik, sehingga peserta didik dengan mudah dapat mempelajari materi (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Bahan ajar yang dirancang memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar dan pencapaian kompetensi yang hendak dicapai. Oleh karena itu penyusunan bahan ajar tersebut diupayakan menggunakan pendekatan yang kontekstual sesuai dengan situasi dan konteks lingkungan belajar peserta didik.

Proses pembelajaran dituntut untuk menyediakan sumber belajar yang dapat memfasilitasi aktivitas pembelajaran peserta didik, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang mudah dipahami. Oleh karena itu, tersedianya bahan ajar yang berkualitas dapat menjadikan proses belajar lebih efektif, efisien, serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Ikhsan, 2018). Bahan ajar yang baik adalah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan kriteria sehingga akan melahirkan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan (Kobayashi, 2019). Dalam pengembangan pembelajaran dapat membuat sebuah produk yang efektif sehingga dalam hal ini dapat mendorong pendidik untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar secara mandiri, efektif, dan efisien.

Berdasarkan observasi pra penelitian tentang hasil belajar kreativitas peserta didik kelas 4 berjumlah 3 peserta didik dari masing-masing sekolah yang

meliputi SDN 2 Gedong Tataan, SDN 8 Gedong Tataan, SDN 9 Gedong Tataan, SDN 17 Gedong Tataan, SDN 30 Gedong Tataan, SDN 32 Gedong Tataan, SDN 39 Gedong Tataan, dan SDIT Iqro Gedong Tataan Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran. Hasil belajar kreativitas tersebut mencakup aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian pada pembelajaran tematik khususnya muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), data tersebut disajikan dalam tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Data Hasil Belajar Kreativitas Peserta didik pada Pembelajaran SBdP Kelas 4

No	Hasil Belajar	Kriteria Aspek			
		Kelancaran	Keluwes	Keaslian	Kerincian
1	90 – 100	2	0	1	1
2	80 – 89	3	4	2	3
3	70 – 79	5	8	6	2
4	60 – 69	8	5	14	12
5	< 59	6	8	2	6
> 70		10	12	9	6
Persentase		41,67%	50,00%	37,50%	25,00%
< 70		14	13	16	18
Persentase		58,33%	54,16%	66,67%	75,00%
Rata-rata tuntas			9,25		
Persentase			38,54%		

Sumber: data peneliti yang diolah, 2020

Berdasarkan data pada tabel 1.2, menunjukkan hasil belajar kreativitas peserta didik kelas 4 gugus 7 wilayah 6 Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran sebagian besar belum mencapai ketuntasan belajar yakni nilai di bawah 70 dengan penilaian pada 4 aspek kreativitas diantaranya sebanyak 58,33% kelancaran, 54,16% keluwesan, 66,67% keaslian, dan 75,00% kerincian. Data ini sebagai bukti bahwa hasil belajar yang didapat belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi lanjutan selain hasil belajar kreativitas peserta didik yaitu analisis kebutuhan pendidik yang dilaksanakan pada tanggal 12 sampai dengan 19 Oktober 2020 yang disebar kepada 15 pendidik di gugus 7 wilayah 6 Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran melalui pengisian angket bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pendidik, diperoleh hasil temuan seperti pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik

No	Analisis Kebutuhan	Alternatif Jawaban	Responden	Persentase
1	Pendidik sudah mengembangkan bahan ajar.	Ya Tidak	5 10	33,33% 66,66%
2	Bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar masih sebatas buku peserta didik dan buku pendidik.	Ya Tidak	7 8	46,66% 53,33%
3	Bahan ajar yang digunakan sudah dapat merangsang untuk berfikir kreatif.	Ya Tidak	7 8	46,66% 53,33%
4	Belum relevannya konten bahan ajar pembelajaran dalam mencapai tujuan kurikulum	Ya Tidak	5 10	33,33% 66,66%
5	Mempergunakan banyak metode pada waktu mengajar.	Ya Tidak	5 10	33,33% 66,66%
6	Bahan ajar di sekolah dihubungkan dengan kearifan lokal.	Ya Tidak	4 11	26,66% 73,33%
7	Tingkat pencapaian peserta didik dalam proses belajar merupakan hasil dari pengalaman mereka sendiri.	Ya Tidak	8 7	53,33% 46,66%
8	Perlu pengembangan bahan ajar kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.	Ya Tidak	15 0	100% 0%

Sumber : Data peneliti yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 1.3, dapat dijelaskan bahwa sebanyak 66,66% pendidik belum mengembangkan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sebagaimana bahwa bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar masih sebatas buku peserta didik dan buku pendidik, pada akhirnya menjadikan bahan ajar yang digunakan tidak relevan dalam mencapai tujuan kurikulum, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selain itu 53,33% bahan ajar yang digunakan belum dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif. meliputi kefasihan, keluwesan, keaslian, dan keterincian. Hasil belajar tersebut sangat berpengaruh dengan metode dan gaya belajar yang digunakan pendidik saat mengajar di kelas terbukti hanya sebanyak 5 dari 15 responden sebagai pendidik yang menggunakan metode dan gaya belajar yang bervariasi. Data selanjutnya menunjukkan bahwa sebanyak 73,33% pelajaran di sekolah khususnya bahan ajar tidak dihubungkan dengan kearifan lokal sehingga tidak memfasilitasi peserta didik untuk menemukan pengalaman belajar mereka sendiri. Data terakhir bahwa seluruh pendidik sebagai responden atau 100% membutuhkan pengembangan

bahan ajar untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Hasil wawancara dengan kepala sekolah, terdapat beberapa permasalahan diantaranya adalah kualitas pembelajaran rendah sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas yang mudah dipahami dan membangun kreativitas peserta didik di kelas.

Mengacu pada data dan analisis kebutuhan di atas, maka dirasa perlu mengembangkan bahan ajar sebagai solusi untuk memunculkan kreativitas peserta didik. Bahan ajar dimaksud merupakan sajian materi yang memuat unsur kearifan lokal Lampung berupa Siger dan Tapis Lampung. Hal ini disesuaikan dengan muatan pembelajaran SBdP kelas 4 pada materi kolase. Kolase yaitu sebuah karya seni yang dibuat menggunakan teknik tempel berbagai macam bahan pada sketsa gambar (Sudjoko, 2018). Selain itu, pengembangan bahan ajar juga memuat tentang langkah kegiatan yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam menemukan, mengembangkan, dan menuangkan ide atau gagasan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Ada tiga langkah utama yang terdapat dalam bahan ajar tersebut, yakni: *search* (mencari); *draw* (menggambar); dan *make* (membuat). Dengan demikian, bahan ajar kearifan lokal ini mampu menggali potensi dan memberikan peluang kepada peserta didik menuangkan ide atau gagasan dalam upaya pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Pengembangan bahan ajar ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Nurafni, dkk (2020) bahwa pengembangan bahan ajar trigonometri melalui pendekatan kearifan lokal yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dan dapat menambah pengetahuan tentang ciri khas kelokalan daerah Banten. Penelitian lain oleh Santoso & Wuryandani (2020), pengembangan bahan ajar PPKn berbasis kearifan lokal terbukti dapat dipergunakan oleh guru dan peserta didik guna meningkatkan ketahanan budaya Indonesia melalui upaya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya peserta didik.

Berdasarkan data penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar kearifan lokal dapat memberikan dampak positif sebagai upaya peningkatan kompetensi dan kualitas pembelajaran yang memfasilitasi keberagaman karakteristik atau gaya belajar peserta didik. Oleh sebab itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul diantaranya.

- a. Bahan ajar yang digunakan pendidik sebagai sumber belajar masih sebatas buku peserta didik, buku pendidik, dan tidak memunculkan kreativitas peserta didik.
- b. Bahan ajar yang digunakan tidak dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif.
- c. Bahan ajar yang digunakan hanya bersifat umum dan tidak dikaitkan dengan kearifan lokal.
- d. Rendahnya hasil belajar peserta didik.
- e. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik kurang variatif.
- f. Dibutuhkan bahan ajar kearifan lokal untuk dikembangkan agar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar kearifan lokal berbasis *Search, Draw, and Make* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada kelas 4 sekolah dasar. Fokus pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Bahan ajar dimaksud adalah sajian materi tentang Siger dan Tapis Lampung yang dilengkapi dengan langkah-langkah aktivitas peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar teknik tempel materi kolase.

- b. Kreativitas pada penelitian ini mengacu pada teori Susanto (2013), dimana kemampuan berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek meliputi: 1) kemampuan berpikir lancar (*fluency*); 2) kemampuan berpikir luwes (*flexibility*); 3) kemampuan berpikir orisinal (*originality*); dan 4) kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah.

- a. Bagaimanakah bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang layak untuk meningkatkan kreativitas peserta didik?
- b. Bagaimanakah bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk.

- a. Terwujudnya produk bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.
- b. Terwujudnya bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik dan dunia pendidikan sehingga dapat menambah literatur serta memberikan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar dan dapat diteliti lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan bahan ajar ini dapat digunakan untuk membantu memotivasi diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif.
- b. Bagi pendidik, pengembangan ini nantinya dapat diimplementasikan di dalam ruang kelasnya sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna.
- c. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas profesional pendidik secara individual dan akan berdampak juga terhadap teman sejawat di sekolah dan dapat digunakan sebagai referensi karya tulis maupun karya inovasi.
- d. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam penelitian dan sebagai bentuk pengembangan diri.

1.7 Spesifikasi Produk

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* untuk mengukur kreativitas peserta didik pada muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 4 sekolah dasar. Pengembangan produk ini dibuat sebagai buku suplemen yang membantu pendidik dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang kontekstual yang sesuai dengan dunia nyata anak. Spesifikasi teknis produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut: (1) ukuran buku A4 (210 x 297 mm), bentuk buku vertikal, perbandingan ilustrasi dan teks adalah 30:70, ukuran huruf standar 12-14 point, bentuk huruf *Comic Sans MS*, (2) kulit depan buku memuat judul, subjudul, nama penulis, ilustrasi, nama institusi dan logo Universitas Lampung, (3) kulit belakang memuat judul buku, subjudul buku, nama institusi dan logo Universitas Lampung, sinopsis buku, pembaca sasaran (4) bagian depan buku yang memuat halaman judul, halaman katalog, halaman daftar isi, halaman kata pengantar, KD dan Indikator dan petunjuk penggunaan (6) bagian belakang buku yang memuat glosarium dan daftar rujukan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Pembelajaran

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Menurut Supardan (2016) sebuah filsafat pembelajaran yang kini makin populer selama beberapa dekade ini adalah konstruktivisme (*constructivism*). Konstruktivisme juga merupakan sebuah gerakan besar yang memiliki posisi filosofis dalam pendekatan dan strategi pembelajaran. Karena itu konstruktivisme sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan, yang memunculkan beragamnya metode/strategi pembelajaran baru. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Perspektif konstruktivisme mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini. Dengan demikian pembelajaran perlu disusun berorientasi lebih kepada kebutuhan dan kondisi siswa, dengan memicu rasa ingin tahu dan keterampilan memecahkan masalah melalui inquiry learning, reflective learning dan problem based learning.

Dua model pembelajaran konstruktivistik yang sering digunakan adalah pembelajaran menemukan (*discovery learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Dalam *discovery learning* siswa dapat saja melakukan kesalahan (*trial error*), dan kesalahan ini justru menjadi bagian dari proses belajar. Belajar melalui pengalaman (*learning by doing*) dalam bentuk eksplorasi dan manipulasi akan menjadi sesuatu yang dipelajari diingat untuk waktu lama (*long term memory*).

Belajar menurut konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Menurut teori ini, satu prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya.

2.1.2 Teori Belajar Penemuan Bruner

Menurut Abdurrozak (2015) teori Brunner merupakan dasar pemikiran teori yang memandang bahwa manusia merupakan, pencipta sebuah informasi pemproses, dan pemikir. Sehingga yang terpenting dalam sebuah pembelajaran adalah bagaimana siswa bisa mendapatkan dan menjaga serta mempertahankan informasi, kemudian mentransformasikan informasi yang didapat menjadi lebih umum, dan dapat mengevaluasi manfaat dari informasi yang sudah ditransformasi oleh siswa. Sehubungan dengan pernyataan tersebut. Brunner sangat memberikan sebuah perhatian terhadap permasalahan tersebut untuk mencapai pemahaman dan membentuk kemampuan berpikir pada seorang siswa.

Menurut Bruner dalam Daryanto (2013) belajar tidak untuk mengubah tingkah laku tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah mempelajari sesuatu yang dipelajari menjadi suatu keterampilan dan pengetahuan baru. Dalam proses belajar Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan dimana siswa dapat melakukan learning environment, ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan

yang sudah diketahui, hubungan-hubungan dan hambatan yang dihayati oleh siswa secara berbeda-beda pada usia yang berbeda pula.

Ada empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner dalam Hosnan (2014). Pertama, individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan pikirannya. Kedua, dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. Ketiga, satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-taknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan melakukan penemuan maka akan memperkuat retensi ingatan.

2.1.3 Teori Belajar Menurut Piaget

Menurut Piaget, perkembangan kognitif (kecerdasan) anak dibagi menjadi empat tahap : 1) tahap sensori motor, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0 – 2 tahun; 2) tahap preoperasional, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun; 3) tahap konkret operasional, yaitu perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun; dan 4) tahap formal operasi, yaitu perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun.

Dalam Hosnan (2014) teori Piaget menyatakan bahwa belajar berkaitan dengan pembentukan dan perkembangan skema (jamak skemata).

Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya. Skema tidak pernah berhenti berubah, skemata seorang anak akan berkembang menjadi skemata orang dewasa. Proses yang menyebabkan terjadinya perubahan skemata disebut dengan adaptasi. Proses terbentuknya adaptasi ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi.

2.1.4 Teori Belajar Menurut David Ausubel

David Ausubel banyak mencurahkan perhatiannya pada pentingnya mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar bermakna (*meaningfull learning*) dan belajar verbal yang dikenal dengan *expository learning*. Ausubel mengklasifikasikan makna belajar ke dalam dua dimensi, pertama berhubungan dengan cara bagaimana informasi atau materi pelajaran disajikan siswa, apakah melalui penerimaan atau melalui penemuan, kedua berhubungan dengan bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi yang diterima dengan struktur kognitif yang sudah dimilikinya.

Progressive differentiation, menurut Ausubel pengembangan konsep berlangsung paling baik bila dimulai dengan cara menjelaskan terlebih dahulu hal – hal yang umum kemudian ke hal – hal yang khusus dan rinci dengan disertai contoh – contoh. Untuk menerapkan strategi mengajar atau menyajikan materi seperti ini perlu dilakukan analisis konsep. Konsep yang diajarkan kepada siswa akan diterima dan diasosiasikan dengan konsep yang ada dalam struktur kognitifnya, kemudian konsep ini mengalami diferensiasi.

2.1.5 Teori Belajar Menurut Vygotsky

Lev Vygotsky (Sastra, 2017) ada dua konsep penting dalam teori Vygotsky yaitu. (1) *Zone of Proximal Development* (ZPD), Kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu; dan (2) *Scaffolding*, pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia dapat melakukannya. Berkaitan dengan pembelajaran, Vygotsky mengemukakan empat prinsip diantaranya.

- a. Pendekatan sosial (*social learning*)
Pendekatan pembelajaran yang dipandang sesuai adalah pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan bahwa siswa belajar melalui interaksi bersama dengan orang dewasa atau teman yang lebih cakap.
- b. ZPD (*zone of proximal development*)
Bahwa siswa akan dapat mempelajari konsep-konsep dengan baik jika berada dalam ZPD. Siswa bekerja dalam ZPD jika siswa tidak dapat memecahkan masalah sendiri, tetapi dapat memecahkan masalah itu setelah mendapat bantuan orang dewasa atau temannya (*peer*). Bantuan atau *support* dimaksud agar si anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal yang lebih tinggi tingkat kerumitannya dari pada tingkat perkembangan kognitif si anak.
- c. Masa magang kognitif (*cognitive apprenticeship*)
Suatu proses yang menjadikan siswa sedikit demi sedikit memperoleh kecakapan intelektual melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli, orang dewasa, atau teman yang lebih pandai.
- d. Pembelajaran termediasi (*mediated learning*)
Vygotsky menekankan pada *scaffolding*. Siswa diberi masalah yang kompleks, sulit, dan realistis, dan kemudian diberi bantuan secukupnya dalam memecahkan masalah siswa.

Grand theory yang mendasari penelitian ini adalah teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (konstruktivisme). Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik belajar mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya dan dapat secara aktif membuat pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman orang tersebut. Teori konstruktivisme menekankan pada terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan pengalaman belajar yang bermakna. Teori Konstruktivisme (*konstruktivism*) menjadi landasan teori atau landasan berfikir pendekatan kontekstual karena pengetahuan dibangun sedikit demi

sedikit yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit), sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas dari suatu produk bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make*.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengetian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016). Dalam sumber lain, Sudjana juga mengemukakan bahwa secara umum ada tiga sasaran pokok penilaian, yaitu dari segi tingkah laku, segi isi pendidikan, dan segi yang menyangkut proses belajar mengajar itu sendiri. Sedangkan pendapat lain juga dikemukakan oleh Susanto (2013) bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang dialami oleh peserta didik terkait aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai suatu hasil dari kegiatan pembelajaran. Pendapat lain oleh Arifin (2012) hasil belajar merupakan indikator dari perubahan pada individu setelah mengalami proses pembelajaran, dengan menggunakan alat penilaian seperti tes evaluasi yang disusun oleh pendidik. Menurut Sadiman (2008) dikatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan suatu perubahan pada diri individu dalam belajar. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan adanya penambahan ilmu pengetahuan, namun bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Pengukurannya dapat dilakukan dengan pemberian tes dan diketahui dengan didapatkannya angka-angka sebagai pembandingan dari sebelumnya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil capaian atau yang dikerjakan pada saat tertentu dan dinyatakan sebagai kecakapan, kebiasaan, sikap pengertian serta pengetahuan yang diiringi dengan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor secara

menyeluruh. Dengan demikian penilaian hasil belajar dapat dirancang dalam rangkaian untuk mengambil keputusan tentang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil penilaian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan dalam membuat keputusan pembelajaran bagi peserta didik yang akan datang. perubahan perilaku peserta didik bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja melainkan secara komprehensif namun sebagai capaian prestasi peserta didik dalam berbagai kompetensi tertentu, dimana untuk memperolehnya dengan menggunakan standar pengukuran keberhasilan seseorang. Kriteria hasil belajar pada peserta didik yang lazim digunakan adalah nilai rata-rata yang didapat melalui tes setelah proses belajar.

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh faktor-faktor baik secara internal maupun eksternal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sabri (2010) antara lain sebagai berikut:

1) Faktor Internal Peserta didik

- a. Faktor fisiologis peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b. Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-Faktor Eksternal Peserta didik

- a. Faktor lingkungan peserta didik
Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b. Faktor instrumental

Faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Faktor internal terdiri dari:
 - a) Faktor jasmaniah
 - b) Faktor psikologis
- 2) Faktor eksternal terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga
 - b) Faktor sekolah
 - c) Faktor masyarakat

Pendapat lain dikemukakan oleh Raresik, Dibia, & Widiani (2016) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Faktor intern meliputi faktor fisik dan faktor psikis. Faktor fisik seperti keadaan kesehatan, keadaan tubuh. Sedangkan faktor psikis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.
- 2) Faktor ekstern yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, interaksi antar peserta didik, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, dan perpustakaan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang paling utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal berasal dari dalam individu peserta didik (fisiologis dan psikologis) sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu peserta didik (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

2.3 Kreativitas

2.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan menemukan atau memunculkan sebuah gagasan atau ide baru yang belum ada sebelumnya. Kreativitas dapat pula diartikan sebuah proses penemuan hal yang unik dari usaha yang dilakukan dengan produktif dari masing-masing individu.

Menurut Ayunani (2015) kreativitas adalah proses berfikir menemukan gagasan atau ide baru, hubungan baru, atau gagasan unik dalam pemecahan masalah. Dilanjut oleh Kau (2017) bahwa kreativitas adalah kemampuan memberikan gagasan baru dalam sebuah pemecahan masalah serta mencerminkan kelancaran, keluwesan, originalitas dalam berpikir ketika berusaha menemukan kemungkinan sebuah jawaban. Selanjutnya, Budiarti (2015) menyebutkan bahwa kreativitas berhubungan dengan aktivitas individu atau suatu kelompok sehari-hari dalam sebuah masyarakat. Rachmawati & Kurniati (2010) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Menurut Munandar (2012) kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mengatasi sebuah masalah dengan cara berbeda, melalui pola pikir menemukan hal baru untuk diaplikasikan dalam kehidupan agar lebih baik. Untuk itu pada ranah pendidikan kreativitas menjadi sesuatu yang penting dalam memaknai proses pembelajaran atau memahami seluruh rangkaian proses yang dilaksanakan. Pengertian kreativitas dapat difokuskan pada sebuah

proses untuk memecahkan masalah dengan cara atau upaya setiap individu untuk mencari kelayakan hidupnya, baik secara individu, dilingkungan masyarakat maupun organisasi. Kreativitas dimaknai sebagai empat aspek Sudarma (2013) yaitu: *pertama*, kreativitas dimaknai sebagai sebuah kekuatan atau energi yang ada dalam diri individu; *kedua*, kreativitas dimaknai sebagai suatu proses mengelola informasi, melakukan sesuatu dan membuat sesuatu; *ketiga*, kreativitas adalah suatu produk; *keempat*, kreativitas dimaknai sebagai person. Kreatif ini tidak dialamatkan pada produknya, pada prosesnya, atau pada energinya. Namun kreatif dimaknai pada individunya. Dengan mengembangkan kreativitas maka peserta didik diharapkan baik secara mandiri maupun kelompok dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Setiap orang dengan kadar yang berbeda-beda memiliki kreativitas pada dirinya.

Kurikulum 2013 yang saat ini digunakan, menuntut untuk peserta didik berfikir kritis dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan teori Wallas (dalam Putri & Pratama, 2019) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: 1) Persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya. 2) Inkubasi atau pengeraman, yaitu tahap individu seolah-olah melepaskan diri sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Dari alam pra-sadar ini akan timbul inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru. 3) Iluminasi, yaitu saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru. 4) Verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas.

Munandar (2012), kreativitas begitu bermakna dalam hidup, sehingga perlu dikembangkan karena: 1) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan, aktualisasi diri merupakan kebutuhan pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. 2) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan 3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu 4) kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Pamulu (2007) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah sebagai berikut:

a. Kedekatan emosi

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

b. Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

c. Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

2.3.2 Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Kau (2017) ciri-ciri kreativitas terdapat dua yaitu ciri berpikir kreatif dan ciri afektif. Ciri-ciri berpikir kreatif meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi, sedangkan ciri-ciri afektif yaitu berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, tantangan, sifat berani ambil resiko, dan sifat menghargai. Pendapat senada oleh Hamdani (2016) bahwa ciri-ciri kreativitas ada 3 macam diantaranya: 1) Kefasihan, yaitu kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah terbuka dengan beberapa alternatif jawaban yang benar; 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan peserta didik menyelesaikan masalah terbuka dengan beberapa cara; dan 3) Kebaruan, kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah terbuka dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan peserta didik pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya. Selanjutnya Nurihsan & Yusuf (dalam Wirastania, 2019) menyebutkan ciri-ciri kreativitas terdiri atas dua bagian yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kreativitas secara kognitif adalah kelancaran, keluwesan, originalitas, elaborasi, serta pemaknaan kembali dalam proses berpikir. Sedangkan ciri-ciri non kognitif adalah motivasi, sikap, rasa ingin tahu, senang bertanya, serta mencari pengalaman baru. Pendapat lain oleh Munandar (2012), ciri-ciri kreativitas meliputi: 1) Rasa ingin tahu, selalu terdorong ingin mengetahui lebih banyak, peka terhadap sesuatu; 2) Bersifat imajinatif, mampu memperkirakan hal-hal yang belum pernah terjadi; 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, terdorong mengatasi masalah yang sulit, tertantang dengan situasi yang rumit; 3) Sifat berani mengambil resiko, tidak takut gagal, tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan; dan 4) Sifat menghargai,

Treffinger (dalam Munandar, 2004) memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting:

- a) Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil dan berguna. Belajar kreatif adalah aspek penting dari upaya kita membantu peserta didik agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi peserta didik. Dengan perubahan masyarakat dan teknologi diharapkan peserta didik dapat cepat beradaptasi dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan, yang akan timbul dimasa depan.
- c) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan peserta didik. Banyak pengalaman belajar kreatif dapat mempengaruhi perubahan karir dan kehidupan pribadi seseorang.
- d) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

2.3.3 Aspek-aspek Kreativitas

Pengetahuan dihasilkan oleh adanya proses berfikir (Wulandari, Mawardi, & Wardani, 2019). Berfikir kreatif dimaknai pada individunya. Menurut Lestari & Yudhanegara (2015) ada 3 aspek-aspek kreativitas meliputi: 1) *fluency* (kelancaran) yakni kebenaran dan kelancaran jawaban yang diberikan peserta didik; 2) *flexibility* (keragaman) yakni cara-cara berbeda dan beragam yang dilakukan peserta didik dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah; dan 3) *originality* (cara baru) yakni cara baru atau cara yang muncul dari diri sendiri dan hanya dimiliki oleh peserta didik dituangkan dalam menyelesaikan masalah. Pendapat senada menurut Sukarya (2010) kreativitas dapat diukur dengan memperhatikan hal-hal berikut: 1) *originality* (keaslian), yaitu suatu gagasan/ide ataupun produk baru yang dihasilkan berbeda dengan peserta didik pada umumnya; 2) *fluency* (kelancaran), yaitu kelancaran peserta didik dalam

menuangkan gagasan/ide; 3) *flexibility* (keluwesan), yaitu keluwesan peserta didik dalam menentukan bahan baku, pola/bentuk dalam proses menyelesaikan proyek; dan 4) keterpaduan, yaitu hasil yang ditunjukkan dengan keterpaduan antara ide, bentuk, komposisi, dan pola yang ditampilkan pada hasil proyek. Selanjutnya menurut Susanto (2013) kemampuan berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek meliputi: 1) kemampuan berpikir lancar (*fluency*); 2) kemampuan berpikir luwes (*flexibility*); 3) kemampuan berpikir orisinal (*originality*); dan 4) kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa aspek-aspek penilaian dari kreativitas terdiri atas: 1) Kelancaran mengacu pada kemampuan peserta didik menuangkan banyak ide secara cepat; 2) Keluwesan mengacu pada kemampuan peserta didik menuangkan ide secara variatif; 3) Keaslian mengacu pada kemampuan peserta didik menuangkan idenya secara asli atas pemikiran sendiri; dan 4) Elaborasi mengacu pada kemampuan peserta didik menguraikan ide-idenya secara rinci. Adapun indikator dari aspek-aspek berfikir kreatif dalam penelitian ini diantaranya: Keterampilan berfikir lancar (*fluency*), indikatornya lancar dalam mengungkapkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, memiliki banyak ide dalam menyelesaikan masalah, dapat dengan cepat mengidentifikasi suatu objek atau situasi; Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), indikatornya, bersikap terbuka terhadap pendapat orang lain, mampu melihat suatu permasalahan dari beberapa sudut pandang; Keterampilan berfikir orisinal (*originality*), indikatornya memiliki gagasan yang orisinal dan berbeda dengan temannya; dan Keterampilan merinci (*elaboration*), indikatornya mampu mengubah bentuk hasil kombinasi, modifikasi, atau ciptaan baru, mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan

orang lain, dan mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

2.4 Search, Draw, and Make (SDM)

2.4.1 Pengertian Model

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2016) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pendapat serupa dikemukakan oleh Suprijono (2011) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Dilanjut oleh Arends (dalam Trianto, 2010) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya. Model pembelajaran yaitu rangkaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir, yang melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik, pada desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta interaksi antara pendidik peserta didik. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri dari tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar pendidik (*teaching style*),

dan (*Style of Learning and Teaching*) (Suhana, 2014). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Damadi, 2017). Model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan pendidik atau peserta didik (Lefudin, 2017). Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

2.4.2 *Search, Draw and Make (SDM)*

Secara etimologi *Search, Draw, and Make* berasal dari bahasa Inggris yaitu *search* artinya cari, *draw* artinya gambar, dan *make* artinya buat. Jadi secara bahasa *Search, Draw, and Make* dapat diartikan sebagai langkah mencari, menggambar, dan membuat. ketiga langkah tersebut merupakan rangkaian terstruktur dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ada beberapa tipe gaya belajar yang bisa kita cermati dan memang merasa cocok dengan peserta didik. Model *Search, Draw, and Make* (SDM) dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan dalam pembelajaran meliputi *Search, Draw, and Make* dalam upaya membangun pengetahuan melalui kreativitas secara kolaboratif.

Tujuannya untuk menggali potensi dan memberikan peluang kepada peserta didik menuangkan ide atau gagasan dalam upaya pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Goodman dan Stivers (2010) mendefinisikan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Menurut Afriana (2015), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dampak penggunaan model pembelajaran *project based learning* yaitu dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan menjadikan peserta didik lebih disiplin dalam pembelajaran (Afriana, 2016; Murniarti, 2017). Pendapat lain menyatakan bahwa model *project based learning* sangat penting bagi peserta didik, karena mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam memecahkan suatu permasalahan (Karina, Sadia, & Suastra, 2014). Sedangkan menurut pendapat lain menyatakan proses pembelajaran menggunakan model PJBL juga dapat memberikan pemahaman matematis yang baik bagi peserta didik. Pemahaman matematis dalam proses pembelajaran sangat penting dibutuhkan, guna membuat peserta didik mengerti akan konsep materi yang disampaikan (Alan & Afriansyah, 2013; Barlenti, Hasan, & Mahdin, 2017). *Project based learning* berfokus pada pengkontruksi pembelajaran oleh peserta didik sendiri dan dapat menghasilkan produk karya peserta didik yang bernilai dan realistic (Wicaksono, Winarno, Sunyoto, & Learning, 2015). PjBL dan *Search, Draw, and Make* memiliki keterkaitan yaitu PjBL merupakan proses pembelajaran dan pemahaman suatu materi melalui proyek dari pendidik yang bertujuan untuk mengajak peserta didik lebih mudah

memahami materi. Dengan menentukan ide dan penyelesaian secara mandiri, pendidik berperan untuk mengarahkan peserta didik dengan *Search, Draw, and Make*. Sehingga dengan demikian penerapan hubungan PjBL dan *Search, Draw, and Make* menghasilkan sebuah karya yang bernilai, membentuk anak menjadi peserta didik yang kreatif, mandiri, dan inovatif karena peserta didik dapat menentukan ide atau menyelesaikan proyek dengan mempraktikkan secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan model PjBL dengan *Search, Draw, and Make* sama-sama berkaitan. Merujuk paparan di atas maka *Search, Draw, and Make* (SDM) dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan dalam pembelajaran meliputi *Search, Draw, and Make* dalam upaya membangun pengetahuan melalui kreativitas secara kolaboratif. Tujuannya untuk menggali potensi dan memberikan peluang kepada peserta didik menuangkan ide atau gagasan dalam upaya pencapaian kompetensi yang diharapkan. Adapun langkah-langkah dalam model SDM secara rinci pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. Langkah-langkah Model *Search, Draw, and Make*

Tahap	Langkah-langkah
Tahap 1 <i>Search</i>	Mencari dan menemukan informasi dari berbagai sumber (buku, internet, dan sebagainya)
Tahap 2 <i>Draw</i>	Menulis, menggambar, atau menceritakan informasi yang telah didapat.
Tahap 3 <i>Make</i>	Membuat, Memodifikasi, Mengkreasikan, atau Menyimpulkan yang telah dilakukan terhadap informasi yang didapat pada tahap sebelumnya.

Sumber: *Modified* Marsus (2020)

Berdasarkan kajian di atas maka model SDM digunakan dalam penelitian ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama *Search*, pada tahap ini peserta didik melakukan aktivitas mencari dan menemukan informasi dari berbagai sumber (buku, internet, dan sebagainya); kedua *Draw*, pada tahap ini peserta didik melakukan

aktivitas menulis, menggambar, atau menceritakan informasi yang telah didapat; dan ketiga *Make*, pada tahap ini peserta didik melakukan aktivitas membuat, memodifikasi, mengkreasikan, atau menyimpulkan yang telah dilakukan terhadap informasi yang didapat pada tahap sebelumnya. Selajan dengan langkah-langkah tersebut bahwa pemilihan model yang tepat dapat memfasilitasi perkembangan kecerdasan dan potensi diri peserta didik tidak hanya potensi kognitifnya, tetapi juga perkembangan *softskill* peserta didik yang nantinya dibutuhkan untuk diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

2.5 Bahan Ajar Kearifan Lokal

2.5.1 Bahan Ajar

2.5.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menarik, agar peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut. Menurut Lestari (2013), bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dilanjut oleh Prastowo (2014) bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan penelaahan implementasi pembelajaran. Farda, Binadja, & Purwanti (2016) bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar, yang memudahkan peserta didik memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang berisi informasi, alat, maupun teks disusun secara sistematis untuk memudahkan peserta didik memperoleh informasi sebagai sumber pengetahuan. Bahan ajar yang disusun dapat berupa bahan tertulis atau tidak tertulis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui bahan ajar peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis dan runtut.

2.5.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beragam jenis baik cetak maupun non cetak. Maharani (dalam Rahmadani, Roza, & Murni, 2018) menyebutkan beberapa jenis bahan ajar sebagai berikut:

- a. Bahan cetak, yaitu bahan yang disiapkan berbentuk kertas yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Contohnya buku, modul, *handout*, lembar kerja peserta didik, brosur, foto atau gambar, dan sebagainya.
- b. Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang menggunakan audio sebagai alat penyampainya. Contohnya radio, *tape*, *compact disk audio*, kaset.
- c. Bahan ajar audiovisual, yaitu bahan ajar yang dapat dilihat gambar dan didengar suaranya. Contohnya film, *compact disk video*.
- d. Bahan ajar interaktif, yaitu perpaduan dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunaannya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interactive*, video interaktif.

Menurut Lestari (2013) bahan ajar cetak yang sering dijumpai yaitu *handout*, buku, modul, brosur, lembar kerja peserta didik.

Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang (visual), bahan ajar pandang dengar (audio visual), bahan ajar multimedia , dan bahan ajar berbasis web.

Jenis-jenis bahan ajar menurut Depdiknas (dalam Asmawati, 2015) adalah sebagai berikut.

- a. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti model/maket.
- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), Compact Disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*webbased learning materials*).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa beberapa jenis bahan ajar terdiri atas bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar multimedia interaktif. Bahan ajar tersebut dapat digunakan oleh pendidik sesuai kebutuhan dan kemudahan dalam kondisi belajar dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan jenis-jenis bahan ajar tersebut maka penulis mengembangkan bahan ajar cetak berbentuk buku suplemen sebagai pendamping belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada kelas 4 semester genap. Substansi isi dari bahan ajar yakni hasil pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.5.1.3 Fungsi Bahan Ajar

Astuti (2016) mengungkapkan bahwa fungsi bahan ajar adalah untuk mengarahkan semua aktivitas pendidik dalam proses pembelajaran, sebagai pedoman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan merupakan kompetensi yang seharusnya dipelajari.

Sejalan dengan pendapat tersebut Guntur & Muchyidin (2017) bahan ajar berfungsi sebagai berikut.

- a. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
- b. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
- c. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Zuriah, Sunaryo, & Yusuf (2016) mengungkapkan, bahwa fungsi bahan adalah sebagai cara untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik. dilanjut oleh Lestari (2013) juga menyebutkan fungsi bahan ajar, sebagai berikut.

- a. Sebagai pedoman bagi pendidik untuk memperbanyak materi pembelajaran, yang nantinya akan diajarkan pada peserta didik.
- b. Sebagai pedoman bagi peserta didik untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran.
- c. Sebagai alat evaluasi untuk mencapai hasil belajar yang baik.
- d. Sebagai pelengkap pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai pedoman bagi pendidik maupun peserta didik

untuk memahami dan menguasai materi pada proses belajar mengajar.

2.5.2 Kearifan Lokal

2.5.2.1 Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologis, kearifan lokal terdiri dari dua kata yaitu kearifan dan lokal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, lokal berarti setempat, sedangkan kearifan berarti kebijaksanaan. Dengan demikian, kearifan lokal secara etimologis diartikan sebagai kebijaksanaan, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan dihayati oleh anggota masyarakat. Sibarani (2013) memaparkan bahwa kearifan lokal adalah kebijaksanaan dan pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tananan kehidupan masyarakat. Hal senada juga diungkapkan oleh Shufa (2018) kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Dilanjut oleh Rusilowati (2013) kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat, yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah laku sehari-hari, serta menggambarkan cara bersikap dan bertindak untuk merespon perubahan-perubahan yang khas dalam lingkungan fisik maupun kultural. Kemudian Wibowo (2015) mengungkapkan bahwa kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergesaran nilai-nilai.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan dan keyakinan manusia yang diwariskan secara turun temurun bernilai arif dan bijaksana sebagai identitas suatu daerah. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat berkaitan dengan kondisi geografis dalam arti luas. Produk masa lalu yang mengandung nilai budaya yaitu berupa benda-benda, seni, dan norma aturan-aturan dalam masyarakat yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2020) bahwa kearifan lokal sebagai warisan tradisi yang mengandung pengetahuan, pandangan, nilai-nilai, kepercayaan, dan cara hidup masyarakat diperlukan untuk diwariskan kepada warga negaranya secara turun-temurun. Meskipun bernilai lokal namun nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Sehingga adat dan kebiasaan yang telah menjadi tradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun sampai saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah tertentu.

2.5.2.2 Kearifan Lokal Lampung

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak pulau dan berbagai macam suku bangsa, bahasa, dan adat istiadat. Keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia merupakan suatu bukti bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas dalam pakaian adat daerah yang berbeda-beda. Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah di pulau Sumatera yang menghubungkan Pulau Sumatera dan Jawa.

Daerah Lampung memiliki dua adat yakni Saibatin dan Pepadun. Ariani & Roisah (2016), pakaian adat Lampung merupakan salah satu peninggalan budaya nasional salah satunya yakni Kain Tapis

dan Siger Lampung. Pakaian adat Lampung Saibatin dan Pepadun dilengkapi dengan beragam pernik-pernik atau aksesoris perhiasan. Sagita (2019) Kain Tapis adalah pakaian wanita suku Lampung berbentuk kain sarung yang dibuat dari tenunan benang kapas dengan motif-motif seperti motif alam, flora, dan fauna yang disulam (sistem cucuk) dengan benang emas dan benang perak. Ciciria (2015), Siger/Sigogh adalah mahkota emas khas yang dikenakan di kepala pengantin wanita. Mahkota ini melambangkan keagungan adat budaya Lampung. Pakaian adat Lampung merupakan simbol dan tanda kebesaran kebudayaan Lampung. Menurut Hoed (2011), semua yang hadir dalam kehidupan manusia dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Pakaian adat tersebut hingga saat ini masih tetap dilestarikan. Saat ini, tidak hanya dapat kita saksikan ketika menyaksikan prosesi adat istiadat pernikahan masyarakat Lampung, namun Kain Tapis dan Siger Lampung bahkan sudah menjadi ikon disetiap daerah yang berbentuk gapura,ugu, menara, aksesoris, dan ornamen-ornamen bangunan.

2.5.2.3 Ciri-ciri Kearifan Lokal

Menyadari eratnya keterkaitan antara kehidupan manusia dengan alam yang menyadarkan bahwa pentingnya mempertahankan kearifan lokal karena mengandung nilai-nilai luhur dan bersifat dinamis. Sesuai dengan pernyataan Thamrin (2013) bahwa kearifan lokal memiliki sifat yang dinamis, berkelanjutan dan dapat diterima oleh masyarakat atau komunitas lainnya. Sebagaimana Utari & Degeng (2017) menyebutkan bahwa kearifan lokal memiliki ciri sebagai berikut.

- a. Kearifan lokal sebagai identitas suatu masyarakat.
- b. Kearifan lokal sebagai bagian perekat hubungan sosial.
- c. Kearifan lokal sebagai unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat; bukan suatu unsur yang dipaksakan.

- d. Kearifan lokal berfungsi memberikan warna dalam kebersamaan.
- e. Kearifan lokal dapat dijadikan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan menjauhkan perbedaan.
- f. Kearifan lokal dapat mendorong terciptanya kebersamaan, apresiasi dan cara mempertahankan diri dari gangguan dan perpecahan.

Sebagai sebuah pengetahuan yang lahir dari pengalaman, kearifan lokal memberikan pemahaman kepada masyarakat pendukungnya untuk menjawab suatu persoalan, baik dalam lingkungan fisik mereka (lingkungan alam dan buatan), maupun lingkungan sosial-budayanya. Putra (2004) menjelaskan bahwa lingkungan secara garis besar dapat dipilah menjadi tiga, yaitu:

- a. Lingkungan fisik, berupa benda-benda yang ada di sekitar kita, makhluk hidup, dan segala unsur-unsur alam;
- b. Lingkungan sosial, meliputi perilaku-perilaku manusia atau pelbagai aktivitas sosial yang berupa interaksi antar individu, serta berbagai aktivitas individu; dan
- c. Lingkungan budaya, mencakup pandangan-pandangan, pengetahuan, norma-norma, serta aturan-aturan yang berlaku dalam suatu masyarakat.

2.5.2.4 Fungsi Kearifan Lokal

Fungsi kearifan lokal menurut Wahidin (2020) adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai wahana pelestarian dan pewarisan nilai norma serta budaya;
- b. Media untuk pengembangan sumber daya manusia di wilayahnya;
- c. Sebagai petuah, kepercayaan;
- d. Sebagai bentuk kesusastraan, atau anjuran dan larangan, pantangan; dan

- e. Sebagai alat untuk mengembangkan budaya serta ilmu pengetahuan dan teknologi serta juga untuk menjadi media komunikasi dan interaksi sosial dan kehidupan politik.

Utari & Degeng (2017) menyebutkan bahwa ada beberapa fungsi dari kearifan lokal, yakni:

- a. Sebagai penanda identitas sebuah komunitas;
- b. Sebagai elemen perekat kohesi sosial;
- c. Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam masyarakat; bukan merupakan sebuah unsur yang diapksakan dari atas;
- d. Memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu;
- e. Mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*;
- f. Mampu mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari kemungkinan terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok sebagai komunitas yang utuh dan terintegrasi.

2.5.3 Bahan Ajar Kearifan Lokal Lampung

Merujuk pada definisi bahan ajar, maka bahan ajar kearifan lokal dapat diartikan sebagai seperangkat materi pelajaran yang berisi informasi, alat, maupun teks disusun secara sistematis berupa nilai-nilai budaya, adat istiadat, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari untuk memudahkan peserta didik memperoleh informasi sebagai sumber pengetahuan. Bahan ajar kearifan lokal tidak hanya berupa pesan-pesan moral saja, namun juga terkait dengan fisik. Misalnya, membuat bangunan tahan gempa, menggunakan sumber energi alternatif, menggunakan bahan alam sebagai bahan pewarna alami, menggunakan tanaman tertentu untuk obat ataupun pembersih, menyikapi bencana, dan lain-lain (Rusilowati, 2013).

Megacu pada jenis-jenis bahan ajar, maka bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah suplemen pembelajaran untuk buku peserta didik dimana suplemen bahan ajar tersebut digunakan sebagai tambahan atau pelengkap yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga melalui bahan ajar pendidik akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar (Shulhany, Julita, & Mulyana, 2015). Bahan ajar kearifan lokal Lampung yang disajikan adalah kearifan lokal yang ada di daerah Lampung khususnya Kain Tapis dan Siger Lampung. Bahan ajar kearifan lokal Lampung yang dikembangkan mengacu pada langkah-langkah *Search, Draw, and Make*. Adapun indikator-indikatornya terdapat pada tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2. Indikator Bahan Ajar Kearifan Lokal Lampung

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Seni Budaya dan Prakarya	2.6 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	1. Menjelaskan pengertian karya seni rupa teknik tempel 2. Menyebutkan karya seni rupa teknik tempel 3. Mengkategorikan karya seni rupa teknik tempel 4. Mengidentifikasi alat dan bahan kolase
	4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	1. Mendesain karya seni rupa teknik tempel kolase 2. Membuat karya seni rupa teknik tempel kolase 3. Mengkreasikan karya seni rupa kolase

Sumber : Data peneliti yang diolah, 2020

2.6 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan pengembangan bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi (2019) dengan judul *Development of Integrated Thematic Teaching Material used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School*. Jenis penelitian ini

adalah *R and D*. Hasil penelitian ini bertujuan mengembangkan materi pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan menggunakan model *discovery learning* pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Perbedaan penelitian Desyandri menggunakan model *discovery learning* pada materi tematik. Persamaannya mengembangkan bahan ajar pada sekolah dasar.

2. Satinem & Juwati (2018) yang berjudul *Developing Teaching Material of Poetry Appreciation Based on Students' Competency Analysis*. Jenis penelitian yang dilakukan *Research and Develovment* (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi. Perbedaannya pada materi pelajaran yang digunakan yaitu bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini SBdP.
3. Rosmayanti, Supriyanto, & Sunarso (2019) dengan judul *Developing Poetry Writing Teaching Materials Based On Environment and Local Culture for The Fourth Graders*. Melakukan jenis penelitian *Research and Develovment* (R&D). Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kebutuhan dan bentuk bahan ajar perlu mempertimbangkan kesesuaian isi, penyajian, kebahasaan atau keterbacaan, dan grafik sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Bahan ajar layak untuk digunakan. Persamaannya yakni model pengembangan menggunakan Borg & Gall (1983) dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada materi ajar yang digunakan yaitu menulis puisi sedangkan pada penelitian ini materi karya seni rupa kolase.
4. Sari & Susanti (2020) dengan judul *Development of teaching materials arithmetic sequence and series based on android for problem based learning*. Jenis penelitian *Research and Develovment*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa bahan ajar deret dan deret aritmatika berbasis android untuk pembelajaran berbasis masalah valid dan praktis digunakan. Perbedaannya pada penelitian Sari & Susanti menggunakan model *problem based learning*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Search, Draw, and Make*. Persamaannya pada jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Develovment*.

5. Turangan, Rampe, Tumbel, & Mamang (2020), dengan judul *Development of Science Teaching Materials Based on the Scientific Approach to Improve Student Learning Results*. Melakukan jenis penelitian *Research and Development*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa validasi materi belajar mengajar oleh para ahli termasuk dalam kategori sangat kuat. Perbedaannya membahas variabel hasil belajar, sedangkan penelitian ini pada variabel kreativitas peserta didik. Persamaannya pada model pengembangan yakni menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983).
6. Farhatin, Pujiastuti, & Mutaqin (2020) dengan judul Pengembangan bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal untuk peserta didik SMP kelas VIII. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian bahan ajar berbasis kearifan lokal memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan. Perbedaannya jenis bahan ajar yaitu mata pelajaran matematika digunakan pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran SBdP jenjang SD. Persamaannya yakni bahan ajar kearifan lokal.
7. Haerunnisa, Wahyudi, & Nasution (2020) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Peserta didik pada Pembelajaran IPS di SD. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Kampung Nambangan sebagai sumber pendidikan karakter yang layak, praktis, dan efektif meningkatkan karakter peserta didik. Perbedaan kearifan lokal yang diangkat dari Kampung Nambangan Surabaya Jawa Timur, sedangkan pada penelitian ini kearifan lokal Lampung. Persamaannya yakni bahan ajar kearifan lokal peserta didik sekolah dasar.
8. Santoso & Wuryandani (2020) dengan judul pengembangan bahan ajar PPKn berbasis kearifan lokal guna meningkatkan ketahanan budaya melalui pemahaman konsep keberagaman. Jenis penelitian adalah *Research and Development*. Hasil penelitian bahwa bahan ajar PPKn berbasis kearifan lokal sangat layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran di kelas. Persamaan mengembangkan bahan ajar kearifan lokal. Perbedaannya terletak pada variabel penelitian yakni ketahanan budaya sedangkan dalam penelitian ini yaitu mengukur kreativitas peserta didik.

9. Hasanah, Jamaludin, & Prayitno (2019) dengan judul Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terstruktur untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta didik SMP. Hasil penelitian menjelaskan bahwa bahan ajar layak dan sangat praktis dari peserta didik. Perbedaannya pada penelitian Hasanah menggunakan model inkuiri terstruktur sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Search, Draw, and Make*. Persamaannya yaitu pada jenis penelitian yaitu *Research and Develovment*.
10. Nurafni, Pujiastuti, & Mutaqin (2020) berjudul Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. Jenis penelitian *Research and Develovment*. Ditunjukkan hasil bahwa bahan ajar layak digunakan pada proses pembelajaran. Persamaannya yakni mengembangkan bahan ajar kearifan lokal. Perbedaannya pada penelitian Nurafni kearifan lokal yang digunakan yakni berasal dari daerah Banten, sedangkan penelitian ini dari menggunakan kearifan lokal Lampung dengan subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar.
11. Nugroho, Lazuardi, & Murti (2019) berjudul Pengembangan Bahan Ajar LKS Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Peserta didik Kelas VII SMP Xaverius Tugumulyo. Jenis penelitian adalah *Research and Develovment*. Hasil penelitian yaituberupa bahan ajar LKS menulis pantun yang valid, praktis dan efektif. Perbedaannya pada variabel penelitian yakni penelitian Nugroho untuk meningkatkanmenulis pantun. Persamaannya mengembangkan bahan ajar kearifan lokal.

Berdasarkan penelitian terkait di atas terdapat persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan. Persamaannya, jenis produk yang dihasilkan yaitu bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Develovment* (R&D). Sedangkan perbedaannya, pada penelitian ini mengembangkan bahan ajar kearifan lokal Lampung materi membuat karya seni rupa kolase. Merujuk pada persamaan dan perbedaan

tersebut maka peneliti memfokuskan pada “Pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik”.

2.7 Kerangka Berpikir

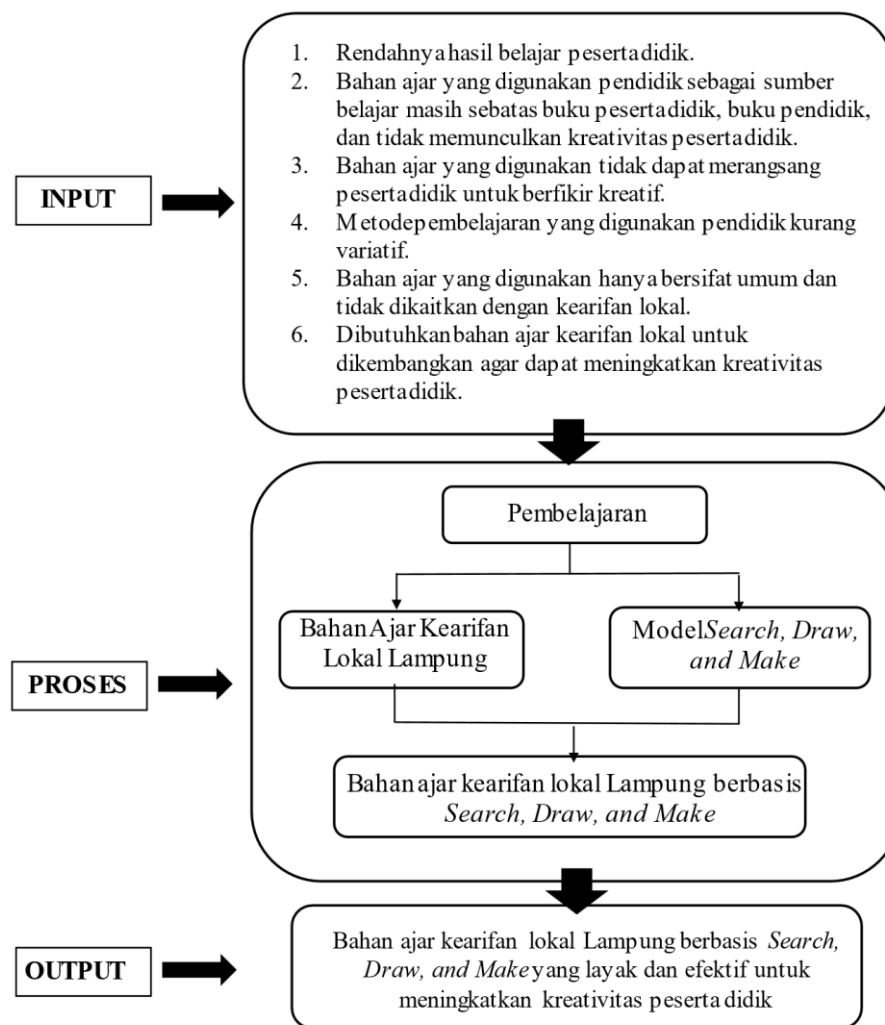
Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari adanya *input* berupa masalah empiris yang dihadapi di lapangan yang diperoleh berdasarkan data penelitian pendahuluan, yaitubahan ajar yang digunakan pendidik sebagai sumber belajar masih sebatas buku peserta didik dan buku pendidik. Bahan ajar yang digunakan tidak dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif. Hal itu dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik tidak variatif. Selain itu bahan ajar yang digunakan pendidik kurang dikaitkan dengan kearifan lokal, sehingga peserta didik kesulitan menemukan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berguna agar bahan ajar kearifan lokal yang dikembangkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hasil wawancara dengan kepala sekolah, terdapat beberapa permasalahan. Diantaranya adalah rendahnya kualitas pembelajaran sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas yang mudah dipahami dan membangun kreativitas peserta didik di kelas.

Selanjutnya tahapan proses, berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendidikdalam mengelola proses pembelajaran di kelas perlu dilakukan pengembangan sebuah produk berupa bahan ajar kearifan lokal. Bahan ajar yang dikembangkan sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kebutuhan pendidik dan peserta didik dengan tujuan agar proses pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik sehingga materi tersampaikan secara efektif dan efisien. Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah suplemen pembelajaran untuk buku peserta didik dimana suplemen bahan ajar tersebut digunakan sebagai tambahan atau pelengkap yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu bahan ajar dihubungkan dengan situasi dan kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik yaitu dengan kearifan lokal. Tujuannya agar peserta didik mampu mencintai nilai-nilai

budaya ataupun produk lokal yang perlu dikenal dan dilestarikan. Selanjutnya dalam proses mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran yaitu *Search, Draw, and Make*. Model ini memiliki 3 langkah dalam pelaksanaannya yaitu *Search*, pada tahap ini peserta didik melakukan aktivitas mencari dan menemukan informasi dari berbagai sumber (buku, internet, dan sebagainya); *Draw*, pada tahap ini peserta didik melakukan aktivitas menulis, menggambar, atau menceritakan informasi yang telah didapat; dan terakhir *Make*, pada tahap ini peserta didik melakukan aktivitas membuat, memodifikasi, mengkreasikan, atau menyimpulkan yang telah dilakukan terhadap informasi yang didapat pada tahap sebelumnya. Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan pemahaman mengenai suatu materi, perlu adanya peran pendidik, peserta didik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media yang mempermudah dan dapat dijadikan bagian dari fasilitas belajar yaitu berupa bahan ajar. Dengan demikian peneliti mengembangkan bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM.

Output yang diharapkan adalah terciptanya sebuah produk bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM yang layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar.

Selanjutnya kerangka berpikir penelitian ini dapat dirumuskan seperti pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

2.8 Hipotesis

Berdasarkan masalah dan kajian teori yang telah peneliti paparkan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Mengetahui bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

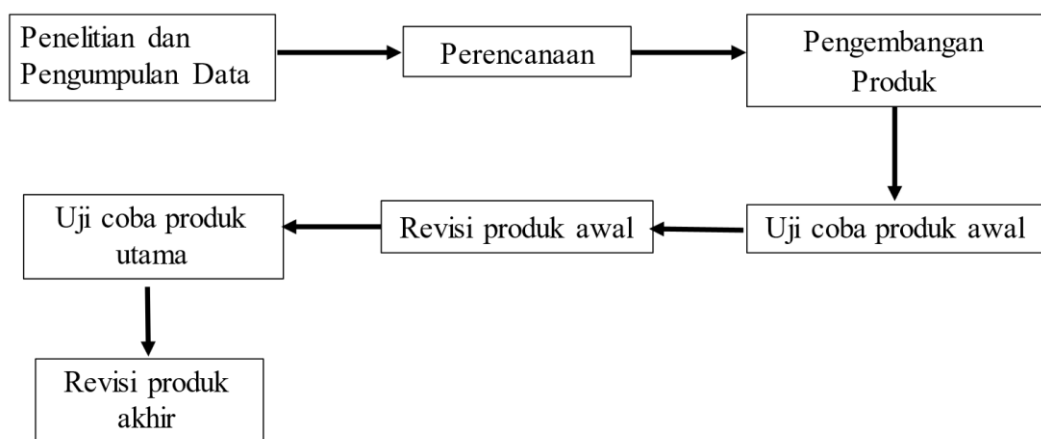
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2013) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model desain Borg & Gall (1983) seperti *Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary Form Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision Operational Fiels Testing , Final Product Revision, Desimination and Implementation.*

3.2 Prosedur Pengembangan

Pengembangan bahan ajar tentu harus mengacu pada kebermanfaatannya dalam pembelajaran di kelas. Agar pengembangan ini menjadi bermakna.



Gambar 3.1 Alur penelitian

Peneliti melakukan beberapa langkah pengembangan yang mengacu pada teori pengembangan. Sebagaimana diuraikan di atas penelitian ini

menggunakan model penelitian pengembangan model Borg & Gall (1983) pada penelitian ini dari 10 langkah dilakukan menjadi 7 langkah. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan pembiayaan. Adapun prosedur pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Data Penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi langsung di gugus 7 wilayah 6 Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran. Selain melakukan observasi hasil belajar pada kreativitas peserta didik, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan sekolah, pendidik, maupun peserta didik yang ada di sekolah tersebut. Langkah yang peneliti lakukan adalah melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan pendidik. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, peneliti kemudian menetapkan hal yang paling utama adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik, wawancara kepala sekolah, dan hasil belajar peserta didik peneliti menjadikan hal tersebut sebagai dasar pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM untuk menciptakan iklim pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan pengembangan produk dilakukan melalui beberapa langkah yaitu:

- a. Mengkaji teori atau menelaah konsep materi pembelajaran yang berkaitan dengan bahan ajar kearifan lokal Lampung untuk mengukur kreativitas peserta didik.
- b. Analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan instrumen penilaian yang akan dicapai untuk mengukur kreativitas peserta didik pada muatan pembelajaran SBdP kelas 4 semester genap sekolah dasar.

- c. Kearifan lokal yang dipilih tentu yang berhubungan erat dengan muatan pelajaran dan materi yang dipilih.

3. *Develop Preliminary Form Product* (Pengembangan Produk)

Sebagai perwujudan dari rancangan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung, peneliti membuat produk awal berupa pengembangan produk bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

- a. Mendesain produk yang dikembangkan.
- b. Mengembangkan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan.
- c. Memvalidasi produk yang dilakukan oleh tim ahli diantaranya: 1) ahli materi, 2) ahli media, dan 3) ahli bahasa.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji coba produk awal)

Uji coba produk awal dilakukan di kelas 4.B SDN 2 Gedong Tataan dengan melibatkan 5 peserta didik sebagai sampel yang dipilih secara acak. Selain mencari tanggapan peserta didik, pada tahap ini juga mencari tanggapan pendidik yang diukur dengan angket. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penilaian oleh peserta didik dan pendidik. Aspek yang dinilai untuk pendidik dan peserta didik adalah aspek kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan.

5. *Main Product Revision* (Revisi produk awal)

Pada tahap ini setelah produk divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan melalui tahap ujicoba awal, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki. Hasil validasi dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk pengembangan supaya layak digunakan dalam uji lapangan sesungguhnya. Setelah diperbaiki bahan ajar siap diujicobakan di lapangan.

6. *Main Field Testing* (Uji coba produk utama)

Pada penelitian ini, ujicoba lapangan dilakukan di kelas 4.A SDN 2 Gedong Tataan tahun pelajaran 2020/2021 semester genap berjumlah 10 peserta didik yang dipilih secara acak. Data kuantitatif kreativitas dan hasil belajar peserta didik dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, sehingga diperoleh data untuk mengetahui efektivitas produk berupa bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran SBdP. Data kuantitatif berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Data ini dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data dalam bentuk tampilan-tampilan statistik deskriptif atau grafik skor subyek. Selain itu, statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kesimpulan tentang keefektivan produk dalam pembelajaran. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil rubrik kreativitas dan angket, data tersebut digunakan untuk membahas atau membuat penilaian terhadap berbagai aspek dari keberadaan dan penggunaan produk. Hasil ini juga digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan revisi lanjutan terhadap bentuk utama produk sehingga produk lebih sempurna, baik ditinjau dari segi teori dan konsep pembelajaran maupun dari segi penerapannya dalam praktek pembelajaran.

7. *Final Product Revision* (Revisi produk akhir)

Hasil uji coba pemakaian produk yang telah dilakukan kemudian diperbaiki apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan berdasarkan kritik dan saran untuk selanjutnya disempurnakan.

3.3 Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas tim ahli dan pengguna produk peserta didik kelas 4 SD Negeri 2 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

Tim ahli yang dipilih dan memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- a. Ahli materi memiliki latar pendidikan minimal S3 pada bidang keahliannya.
- b. Ahli media yang menguasai teknologi pendidikan memiliki latar pendidikan minimal S3 pada bidang keahliannya.
- c. Ahli bahasa yang menguasai tata bahasa berlatar belakang pendidikan minimal S3 pada bidang keahliannya.
- d. Peserta didik pengguna produk bahan ajar kearifan lokal Lampung yaitu 10 orang siswa kelas 4.B.

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual

- a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Aspek kreativitas ditandai oleh kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*).

- b. Bahan ajar kearifan lokal Lampung

Bahan ajar kearifan lokal dapat diartikan sebagai seperangkat materi pelajaran yang berisi informasi, alat, maupun teks disusun secara sistematis berupa nilai-nilai budaya, adat istiadat, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari untuk memudahkan peserta didik memperoleh informasi sebagai sumber pengetahuan dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap keadaan alam suatu tempat.

3.4.2 Definisi Operasional

- a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan

maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas dapat diukur dengan memperhatikan aspek-aspek berikut: (1) Keterampilan berfikir lancar (*fluency*), indikatornya mampu membuat karya dengan lancar; (2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), indikatornya mampu memberikan berbagai alternatif ide; (3) Keterampilan berfikir orisinal (*originality*), indikatornya mampu menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli dari dirinya sendiri; dan (4) Keterampilan merinci (*elaboration*), indikatornya mampu mengubah bentuk hasil kombinasi, modifikasi, atau ciptaan baru, mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. Penilaian kreativitas dilakukan pengukuran melalui rubrik dengan skor 1 (sangat baik); skor 2 (baik); skor 3 (cukup); dan skor 4 (kurang). Pada pre-test dan post-test yang dikembangkan dengan mengacu pada indikator-indikator kreativitas. Penilaian kreativitas dilakukan dengan menghitung peningkatan kreativitas dengan menghitung *N-gain* berdasarkan data hasil penelitian pre-test dan post-test pada akhir pembelajaran.

b. Bahan ajar kearifan lokal Lampung

Bahan ajar kearifan lokal diartikan sebagai seperangkat materi pelajaran yang berisi informasi, alat, maupun teks disusun secara sistematis berupa nilai-nilai budaya, adat istiadat, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari untuk memudahkan peserta didik memperoleh informasi sebagai sumber pengetahuan dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap keadaan alam suatu tempat. Pengetahuan faktual yang akan dikembangkan pada bahan ajar kearifan lokal ini berupa produk lokal yang mengandung nilai-nilai budaya dan kecintaan

terhadap tanah air. Pengetahuan konseptual pada bahan ajar kearifan lokal Lampung ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari mencintai produk lokal secara ekonomis, sosial, dan budaya. Pengetahuan prosedural pada bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM ini berupa produk karya kolase motif Kain Tapis dan Siger Lampung dengan nilai kreativitasnya. Kelayakan pengembangan bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM diukur melalui lembar validasi ahli menggunakan skala *Likert* dengan penskoran 4 (sangat sesuai); 3 (sesuai); 2 (tidak sesuai); 1 (sangat tidak sesuai).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Data yang diperoleh melalui pedoman observasi ahli berupa data kuantitatif berdasarkan hasil skor pertanyaan tentang kesesuaian bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM. Data kreativitas dengan menggunakan rubrik kreativitas dan data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar atau saran mengenai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

2. Angket

Teknik pengumpul data berupa lembar validasi yang digunakan peneliti guna mengukur kelayakan bahan ajar kearifan lokal berbasis SDM. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan instrumen validasi ahli bahasa, angket respon pendidik dan peserta didik dan pendidik. Dalam menentukan analisis data, peneliti menggunakan skala pengukuran bentuk skala *Likert*.

3. Tes

Lembar penilaian tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang dapat mencerminkan tingkat penguasaan

peserta didik terhadap materi. Hasil tes digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan lembar tes hasil belajar dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.

4. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkenaan dengan peserta didik dan profil sekolah. Teknik ini digunakan untuk mendiskripsikan tentang keadaan lingkungan peserta didik, sarana dan prasarana sekolah. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui keadaan lingkungan belajar dan lingkungan sosialnya.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan teknik pengumpulan data pada masing-masing tahapan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Lembar Validasi

Terdapat tiga instrumen validasi yang terdiri dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan merujuk pada kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Kisi-kisi sebagai acuan ahli materi dalam memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument penilaian ahli materiterdapat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Relevansi	1. Materi bahan ajar sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditetapkan.	1, 2
	2. Materi bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	
Kelengkapan dan sistematika pengembangan	3. Menyajikan cover depan dan belakang.	3, 4, 5, 6
	4. Menyajikan kata pengantar.	
	5. Menyajikan daftar isi.	
	6. Menyajikan daftar pustaka.	
Kesesuaian bahan ajar kearifan lokal dengan <i>Search, Draw, and Make</i>	7. Materi yang disajikan memuat bahasan tentang karya seni kolase dengan langkah-langkah <i>Search, Draw, and Make</i> .	7, 8, 9, 10, 11, 12
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kearifan lokal Provinsi Lampung.	

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
	9. Penyajian materi mencerminkan nilai kearifan lokal.	
	10. Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	
	11. Penyajian materi dapat membangkitkan minat belajar dan perhatian peserta didik	
	12. Materi yang disajikan secara jelas memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri/kelompok	

Sumber : Data peneliti yang diolah, 2020

Sedangkan kisi-kisi instrument penilaian ahli media terdapat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Desain sampul (Cover)	1. Menampilkan sudut pandang yang baik	1, 2, 3, 4, 5, 6
	2. Komposisi dan ukuran tata letak judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi.	
	3. Kombinasi warna, unsur tata letak menarik sesuai karakteristik peserta didik.	
	4. Ilustrasi cover bahan ajar kearifan lokal menggambarkan isi materi.	
	5. Desain Sampul bahan ajar menarik dan jelas.	
	6. Ukuran huruf judul bahan ajar yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	
Desain Isi	7. Kejelasan pengorganisasian isi bahan ajar kearifan lokal.	7, 8, 9, 10, 11
	8. Konsisten dalam penggunaan spasi judul, sub judul, dan pengetikan materi.	
	9. Bahan ajar tidak banyak menggunakan kombinasi huruf .	
	10. Penempatan nomor halaman disesuaikan dengan pola tata letak.	
	11. Ilustrasi yang ditampilkan serasi dengan unsur materi/isi buku.	

Sumber : Data peneliti yang diolah, 2020

Selain kisi-kisi instrument validasi diatas, juga dikembangkan kisi-kisi ahli materi sebagaimana yang terdapat pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator	Nomor Butir
Lugas	1. Penggunaan kalimat pada bahan ajar kearifan lokal mewakili isi yang ingin dicapai.	1, 2, 3
	2. Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah difahami.	
	3. Konsistensi dalam menggunakan kata atau istilah.	
Komunikatif	4. Pesan yang disajikan dengan bahasa yang menarik, jelas, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan makna ganda.	4
Interaktif	5. Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong peserta didik untuk mempelajari bahan ajar kearifan lokal secara tuntas.	5, 6, 7
	6. Bahasa yang digunakan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.	
	7. Bahasa yang digunakan membentuk interaksi peserta didik.	
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	8, 9, 10
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	
	10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	11. Penulisan kalimat sesuai dengan PUEBI.	11, 12, 13
	12. Penulisan kalimat sesuai dengan tata kalimat yang baik dan benar.	
	13. Penulisan kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.	
Penggunaan simbol atau ikon	14. Penggunaan simbol sesuai dengan ketentuan.	14, 15
	15. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon dalam bahan ajar .	

2. Angket

Angket yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan respon pendidik. Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar. Sedangkan angket pendidik digunakan untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemudahan dan manfaat dari

bahan ajar yang dihasilkan. Angket diisi peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sementara angket pendidik diisi sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Pendidik

Aspek Penilaian	Deskripsi	Nomor Butir
Kemenarikan bahan ajar	1. Peserta didik dapat memperoleh banyak informasi mengenai materi kolase berbasis <i>Search, Draw, and Make</i> dalam bahan ajar kearifan lokal Lampung	1
	2. Peserta didik dapat memahami materi kolase berbasis <i>Search, Draw, and Make</i> yang sudah dikembangkan pada bahan ajar kearifan lokal Lampung	2
	3. Kombinasi bahan ajar kearifan lokal Lampung dengan teks, ilustrasi dan keterangan gambar dapat meningkatkan semangat belajar dan minat baca peserta didik	3
	4. Peserta didik tertarik dengan perpaduan warna yang terdapat pada bahan ajar kearifan lokal Lampung	4
Kemudahan dalam penguasaan materi pembelajaran	5. Peserta didik senang belajar menggunakan bahan ajar kearifan lokal Lampung dan ingin menggunakannya lagi	5
	6. Bahan ajar kearifan lokal Lampung dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan yang menarik dalam pembelajaran	6
	7. Bahan ajar kearifan lokal Lampung ini dapat meningkatkan penguasaan pendidik dan peserta didik	7
Kebermanfaatan bahan ajar bagi peserta didik	8. Bahan ajar kearifan lokal Lampung ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri meskipun tanpa bimbingan pendidik	8
	9. Bahan ajar kearifan lokal Lampung ini dapat memotivasi pendidik untuk belajar mengembangkan materi pembelajaran	9

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta didik

Aspek Penilaian	Deskripsi	Nomor Butir
Kemenarikan bahan ajar	1. Tertarik dengan ilustrasi dan keterangan gambar pada bahan ajar	1
	2. Menyukai warna-warna yang terdapat pada bahan ajar.	2
	3. Dapat membaca tulisan pada bahan ajar kearifan lokal Lampung dengan jelas.	3
Kemudahan dalam penguasaan materi pembelajaran	4. Dapat memperoleh banyak informasi mengenai materi kolase berbasis <i>Search, Draw, and Make</i> dalam bahan ajar kearifan lokal Lampung	4
	5. Dapat memperoleh wawasan tentang kreativitas pada bahan ajar kearifan lokal Lampung materi kolase berbasis <i>Search, Draw, and Make</i> .	5
	6. Dapat memahami materi kolase berbasis <i>Search, Draw, and Make</i> yang dikembangkan pada bahan ajar kearifan lokal Lampung.	6
Kebermanfaatan bahan ajar bagi peserta didik	7. Dapat belajar secara mandiri dengan bahan ajar meskipun tanpa bimbingan pendidik	7
	8. Menjadi lebih giat dan semangat untuk belajar dengan bahan ajar kearifan lokal Lampung yang dikombinasikan dengan ilustrasi dan keterangan gambar.	8
	9. Senang belajar menggunakan bahan ajar handout dan ingin menggunakannya lagi.	9

3. Lembar Observasi

Instrumen penilaian yang dilakukan oleh kolaborator menggunakan penilaian pengamatan, yakni mengamati setiap proses pengujian bahan ajar untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi. Instrumen observasi digunakan oleh observer untuk mengamati dan mengumpulkan data yang berkaitan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung terhadap kreativitas peserta didik. Adapun rubrik kreativitas terdapat pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

Aspek penilaian	Indikator	Nomor Butir
Keterampilan berfikir lancar (<i>Fluency</i>)	Mampu membuat karya dengan lancar	1
Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Mampu memberikan berbagai alternatif ide	2
Keterampilan berfikir orisinil (<i>originality</i>)	Mampu menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli	3
Keterampilan merinci (<i>Elaboration</i>)	Mampu mengubah bentuk hasil kombinasi, modifikasi, atau ciptaan baru	4

Sumber: dimodifikasi dari Susanto (2013)

Tabel 3.7 Rubrik Kreativitas

Indikator	Deskripsi	Skor
1. Mampu membuat karya dengan lancar	Peserta didik memahami dan mampu berkarya kolase sesuai tahap-tahap secara lancar	4
	Peserta didik mampu membuat karya kolase meskipun belum sesuai tahap-tahap secara lancar	3
	Peserta didik mulai mampu membuat karya kolase meskipun belum sesuai tahap-tahap secara lancar	2
	Peserta didik belum mampu memahami dan belum mampu berkarya kolase sesuai tahap-tahap secara lancar	1
2. Mampu memberikan berbagai alternatif ide	Peserta didik mampu membuat karya dengan berbagai macam alternatif ide yang tersusun di dalam pikirannya	4
	Peserta didik mampu membuat karya dengan melihat apa yang di sekitarnya kemudian dijadikan ide	3
	Peserta didik mulai mampu membuat karya dengan melihat apa yang di sekitarnya kemudian dijadikan ide	2
	Peserta didik belum mampu membuat karya dengan berbagai macam alternatif ide yang tersusun di dalam pikirannya	1
3. Mampu menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli	Peserta didik mampu membuat karya kolase sendiri dan dari hasil pemikirannya sendiri	4
	Peserta didik mampu membuat karya kolase sendiri meskipun masih meniru desain dari temannya	3
	Peserta didik mampu membuat karya kolase meskipun masih meminta bantuan dari temannya	2
	Peserta didik belum mampu membuat karya kolase sendiri	1
4. Mampu mengubah bentuk hasil kombinasi, modifikasi, atau ciptaan baru	Peserta didik mampu membuat karya dengan memberi pola yang sangat rinci ke dalam sebuah karya kolase	4
	Peserta didik mampu membuat karya dengan memberi pola yang rinci ke dalam karya kolase	3
	Peserta didik mampu membuat karya dengan memberi pola yang kurang rinci ke dalam karya kolase	2
	Peserta didik belum mampu membuat karya dengan memberi pola yang sangat rinci ke dalam sebuah karya kolase	1

Keterangan:

4 = Sangat Baik; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang

4. Tes

Kisi-kisi penilaian ini didesain sebagai acuan dalam mengukur peningkatan kreativitas peserta didik kelas 4 pada muatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Adapun kisi-kisi instrumen penilaian dapat dilihat pada tabel 3.8 sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Tes

Mapel & KD	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Seni Budaya dan Prakarya	1. Menjelaskan pengertian karya seni rupa teknik tempel	C2	1, 2, 10
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	2. Menyebutkan karya seni rupa teknik tempel	C2	3, 4, 9
	3. Mengkategorikan karya seni rupa teknik tempel	C3	5, 6, 7
	4. Mengidentifikasi alat dan bahan kolase	C3	8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	1. Mendesain karya seni rupa teknik tempel kolase	C4	16, 19, 20
	2. Membuat karya seni rupa teknik tempel kolase	C4	
	3. Mengkreasikan karya seni rupa kolase		

a. Validitas

Menurut Jaya & Thoha (2017) mengatakan bahwa suatu alat dikatakan valid bila alat tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Sejalan dengan pendapat tersebut Sugiyono (2017) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Pengujian validitas instrumen ini memiliki tujuan guna mengetahui butir-butir instrumen yang valid. Uji validitas ini menggunakan rumus Karl Person sebagai berikut.

$$r_x = \frac{n \sum X - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2 (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_x : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

(Jaya & Thoha, 2017)

Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Validitas

Indeks	Kategori Validitas
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Apabila $\geq$: dengan $\alpha \leq 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Uji validitas yang dilakukan di SDN 2 Gedong Tataan dengan hasil pengujian pada tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.10 Uji Validitas

No Soal	Pearson Corelation	Kesimpulan	Interpretasi
Soal_1	0,636	Tinggi	Valid
Soal_2	0,587	Cukup	Valid
Soal_3	0,636	Tinggi	Valid
Soal_4	0,587	Cukup	Valid
Soal_5	0,636	Tinggi	Valid
Soal_6	0,587	Cukup	Valid
Soal_7	0,587	Cukup	Valid
Soal_8	0,636	Tinggi	Valid
Soal_9	0,636	Tinggi	Valid
Soal_10	0,587	Cukup	Valid
Soal_11	0,636	Tinggi	Valid
Soal_12	0,811	Sangat Tinggi	Valid
Soal_13	0,636	Tinggi	Valid
Soal_14	0,587	Cukup	Valid
Soal_15	0,636	Tinggi	Valid
Soal_16	0,587	Cukup	Valid
Soal_17	0,636	Tinggi	Valid
Soal_18	0,587	Cukup	Valid
Soal_19	0,636	Tinggi	Valid
Soal_20	0,587	Cukup	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dengan demikian hasil dari pengolahan data menggunakan SPSS 21 memberikan hasil bahwasanya untuk 20 soal yang tersedia dapat dikatakan valid karena nilai *Pearson Corelation* lebih dari 0,3 dengan kesimpulan cukup, tinggi dan sangat tinggi.

b. Reliabilitas

Syarat lainnya yang juga penting bagi seorang peneliti adalah reliabilitas. Menurut Jaya & Thoha (2017) mengatakan bahwa suatu alat atau instrument dikatakan reliable apabila hasil pengukurannya tetap (ajeg). Uji reliabilitas hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\sum \delta_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{tt} = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \delta_b^2$ = jumlah varian butir

$\sum \delta_t^2$ = varian skor total

(Sugiyono, 2018)

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ 5%.Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 3.11 Daftar Interpretasi Koefisien “r”

Koefisien r	Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2010)

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen yang dilakukan di SDN 2 Gedong Tataan pada tabel 3.12.

Tabel 3.12 Uji Reliabilitas

No Soal	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Kesimpulan	Interpretasi
Soal_1	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_2	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_3	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_4	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_5	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_6	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_7	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_8	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_9	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_10	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_11	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_12	0,908	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_13	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_14	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_15	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_16	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_17	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_18	0,914	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_19	0,913	Sangat Kuat	Reliabel
Soal_20	0,914	Sangat Kuat	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2021

Berdasarkan tabel 3.12, data hasil olah data menggunakan SPSS 21 dapat diketahui bahwa uji reliabilitas diketahui nilai *Cronbach Alpha* untuk 20 soal dinyatakan reliabel, karena setelah dibandingkan dengan r tabel 5% yaitu 0,444, dimana hasil r hitung $> r$ tabel, sehingga dapat di katakan semua soal reliabel atau terpercaya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil validasi instrumen, hasil observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik, dan kreativitas hasil karya peserta didik.

Rangkaian analisa data dilakukan langkah sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM dilakukan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta pendidik sebagai pengguna. Data yang diperoleh diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Skor yang diperoleh dihitung dengan menggunakan persamaan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Jumlah skor hasil penilaian

N : Skor maksimal

P : Angka persentase

(Sugiyono, 2015)

Skor yang diperoleh dikonversi pada kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.13 Kriteria penilaian kelayakan produk penelitian

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% -25%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2014)

2. Uji Efektivitas

Hasil rancangan bahan ajar yang telah layak diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang kemudian diambil data *pre-test* dan *post-test* dari hasil pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan. Data tersebut dianalisis dengan rumus *gain score* yang kemudian dicocokkan dengan kriteria pada aspek keefektifan. Rumus *N-Gain* menurut Hake (dalam Sumanto, 2014) adalah sebagai berikut.

$$(g) = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

Kategori pengolahan *N-gain* ternormalisasi untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.14 berikut:

Tabel 3.14 Kriteria penilaian keefektivan produk penelitian

Interval koefisien	Kriteria
$G < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq G \leq 0,70$	Sedang
$G > 0,70$	Tinggi

Sumber: Hake (dalam Sumanto, 2014)

3. Uji T Paired Sample

Uji paired sample t test merupakan bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Data yang digunakan dalam uji paired sample t test umumnya berupa data berskala interval atau rasio (data kuantitatif). Uji paired sample t test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan seperti nilai *pre-test* dan *post-test*. Sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, dengan kesimpulan apabila nilai Sig.(2tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji normalitas seperti pada tabel 3.15 sebagai berikut.

Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_post	Pretest	,229	10	,145	,872	10	,104
est	Posttest	,166	10	,200*	,902	10	,228

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 3.15 dapat diketahui bahwasannya dalam output menunjukkan hasil Sig untuk *pre-test* 0,104 dan nilai Sig untuk *post-test* sebesar 0,228, karena kedua test tersebut memiliki hasil Sig $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji normalitas shapiro wilk dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dan data yang diperoleh berdistribusi normal dapat dilanjutkan uji t dengan hasil seperti pada tabel 3.16 berikut:

Tabel 3.16 Hasil Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig.
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	-22,000	12,065	3,815	-30,631	-13,369	-5,766	9	,000

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel 3.16, hasil *output paired samples test* diketahui nilai Sig.(2tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik hal ini sesuai dengan hasil uji kelayakan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis SDM menggunakan ahli materi mencapai presentase 78%, ahli media mencapai presentase 76%, ahli bahasa mencapai presentase 79%. Berdasarkan tabel konversi yang ada presentase tersebut berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan komentar dan saran validator ahli.
2. Bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan Materi bahan ajar sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditetapkan dan materi bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang berpengaruh dalam peningkatan minat dan efektifitas peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* 64,5% dan *post-test* 86,5%, sehingga dalam tahap ini mengalami perubahan pada hasil belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, implikasi dari penelitian dan pengembangan bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Selain itu bahan ajar ini dapat memberikan pengetahuan tentang budaya lokal Lampung, peserta didik dapat mengembangkan diri dan keluarganya untuk mengenal keanekaragaman yang ada di Indonesia, sehingga dapat menyadarkan peserta didik mengenai pentingnya dalam menjaga kearifan lokal dengan menjunjung budaya lokal.
2. Bahan ajar kearifan lokal Lampung berbasis *Search, Draw, and Make* efektif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Sesuai dengan hasil penelitian yang memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dan mampu menciptakan suasana belajar aktif dan kondusif, membantu memotivasi diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif; sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri dalam mengembangkan materi, membantu memotivasi diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif.
2. Bagi pendidik, pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar tambahan atau sebagai buku pendamping dan dapat diimplementasikan di kelasnya sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu mempermudah pendidik untuk menilai peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan atau belum mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah, meningkatkan kualitas profesional pendidik secara individual, berdampak terhadap teman sejawat di sekolah dan dapat

digunakan sebagai referensi karya tulis maupun karya inovasi untuk pengembangan lebih lanjut.

4. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam penelitian dan sebagai bentuk pengembangan diri. Keterbatasan peneliti menjadi faktor utama yang menyebabkan produk belum dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas meskipun sudah melalui rangkaian pengujian. Oleh sebab itu peneliti hendaknya dapat mengembangkan produk untuk lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. D., & Roisah, K. (2016). Upaya Pemerintah dalam Melindungi Kain Tapis dan Siger Lampung sebagai Ekspresi Budaya Tradisional. *Law Reform*, 12(1), 73–86.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ayunani, R. (2015). *Stigma Masyarakat Ponorogo Pada Penduduk Kampung Idiot*. Universitas Airlangga.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research* (4 ed.). USA: Longman.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro*, 3(1), 61–72.
- Ciciria, D. (2015). Siger Sebagai Wujud Seni Budaya pada Masyarakat Multietnik di Provinsi Lampung. Diambil 10 Desember 2020, dari <http://simlitmas.isbi.ac.id/ejurnal/index.php/panggung/article/view/8/13>
- Cucu, Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)* Bandung: Refika Aditama,
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta didik* Yogyakarta: Deepublish.
- Dimiyati, Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Aneka Cipta.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16–22.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, D., Rohini, R., & Sumiati, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil*

Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 3(2), 97–101.

- Farda, U. J. F. J., Binadja, A., & Purwanti, E. (2016). Validitas Pengembangan Bahan Ajar IPA Bervisi SETS. *Journal of Primary Education*, 5(1), 36–41.
- Farhatin, N., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 33–45.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Guntur, M., & Muchyidin, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 43–51.
- Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 19–40.
- Hamalik, O. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, A. S. (2016). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran Matematika dengan Masalah Terbuka (Open Ended Problem). *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 7(3).
- Hasanah, J., Jamaludin, J., & Prayitno, G. H. (2019). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terstruktur untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik SMP. *Jurnal Pijar MIPA*, 14(2), 18–24.
- Herman, H. (1998). *Belajar Mengajar Matematika*. Bandung: Angkasa.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliah di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86.
- Hudoyo, Herman. (1998). *Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hoed, B. H. (2011). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Hulin, C.L., Drasgow, F. & Parsons, C.K. (1983). *Item Response Theory: Application to Psychological Measurement*. Homewood, IL: Dow

Jones-Irwin.

- Ikhsan, M. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Sistem Gerak Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 114–121.
- Jaya, B., & Thoha, M. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora*. Bandar Lampung: Aura.
- Kau, M. A. (2017). Peran Pendidik dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 1, 157–166.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 Di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kobayashi, K. (2019). Interactivity: A Potential Determinant of Learning by Preparing to Teach and Teaching. *Frontiers in psychology*, 9, 2755.
- Krismasari, W. (2020). Desain Guided Inquiry Dipadukan dengan Picture And Picture Menggunakan Animal Card untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Doctoral dissertation, Unnes).
- Kristanto, A. (2020). Urgensi Kearifan Lokal melalui Musik Gamelan dalam Konteks Pendidikan Seni di Era 4.0. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 51–58.
- Lefudin, (2017) *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Abdul. (2016). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mildasari, N., Hodidjah, H., & Kusdiana, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 6(1), 108–117.

- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nadlir. (2014). Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Ampel*.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Nugroho, A., Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar LKS Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Peserta didik Kelas VII SMP Xaverius Tugumulyo. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (e-Journal)*, 5(1), 1–12.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan bahan ajar trigonometri berbasis kearifan lokal. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71–80.
- Pamilu, A. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, H. S. A. (2004). Kearifan Tradisional dan Lingkungan Sosial. *Forum Peduli Tradisi*. Jakarta: Bidang Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Putri, Y. D. L., & Pratama, F. W. (2019). Analisis proses berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari gaya kognitif berdasarkan teori Wallas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 71–84.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strateri Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahmadani, H., Roza, Y., & Murni, A. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi di SMA IT Albayyinah Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 91–98.
- Ramadan, G. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar passing sepakbola. *JUARA: Jurnal Olahraga*,

2(1), 1–10.

- Ramayulis. (2012). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Peserta didik Kelas V SD Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmayanti, E., Supriyanto, T., & Sunarso, A. (2019). Developing Poetry Writing Teaching Materials Based on Environment and Local Culture for The Fourth Graders. *Journal of Primary Education*, 8(4), 25–32.
- Rusilowati, A. (2013). Membudayakan Kearifan Lokal Melalui Penelitian Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Fisika IV, Semarang: Universitas Negeri Semarang*, 12.
- Ruseffendi, E. T. (1998). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagita, V. N. (2019). *Kain Tapis sebagai Simbol Kekhasan Lampung*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229–248.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Saputri, A. T. W., & Mawardi, M. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 104–114.
- Sari, M. S., & Susanti, E. (2020). Development of teaching materials arithmetic sequence and series based on android for problem based learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1480(1), 12024. IOP

Publishing.

- Satinem, & Juwati. (2018). Development of Teaching Materials of Poetry Writing Using Pictures for the Elementary Students. *Australia: Advances in Language and Literary Studies*, 9(3), 1–9.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Shulhany, M. A., Julita, H. H., & Mulyana, T. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Dimensi Tiga dengan Pendekatan Scientific untuk Peserta didik. *Prosiding seminar nasional matematika dan pendidikan matematika*, 13–15. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sibarani, R. (2013). Pembentukan Karakter Berbasis Kearifan Lokal.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarya, Z. (2010). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progrsif*. Jakarta: Kencana.
- Turangan, T. M. B., Rampe, M. J., Tumbel, F. M., & Mamang, L. (2020). Development of Science Teaching Materials Based on the Scientific Approach to Improve Student Learning Results. *4th Asian Education Symposium (AES 2019)*, 308–311. Atlantis Press.
- Umar, J. (1999). *Item banking. Dalam G.N. Masters & J.P. Keeves (Eds.). Advances in measurement in educational research and assessment (pp. 207-218) Oxford: Elsevier Science Ltd.*
- Utami, I. W. P. (2019). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 1 Kota Malang. *ELEMTA*, 1(1), 18–25.
- Utari, U., & Degeng, I. N. S. (2017). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39–44.
- Wahidin, D. (2020). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal di Abad 21. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 5(1), 15–21.
- Wardhana, S. P., Riyanto, Y., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pengajuan Masalah Berbasis Keunggulan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Materi Bangun Datar Kelas V SDN Palang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(1), 37-46.
- Wibowo. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan terhadap Kreativitas pada Peserta didik Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 5(2), 135–140.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.
- Yusuf Amir Feisal. (1995). *Reorientasi Pendidikan Islam*. Jakarta: Gema Insani Pressh.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM pendidik dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13.