**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ABSTRACT**

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR TABEL vii**

**DAFTAR GAMBAR viii**

**DAFTAR LAMPIRAN ix**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Rumusan Masalah. 4

1.5 Tujuan Penelitian 4

1.6 Spesifikasi Produk 4

1.7 Manfaat Penelitian 6

1.8 Anggapan Dasar 7

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8**

2.1 Landasan Teori 8

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar 8

2.1.2 Ciri-Ciri Bahan Ajar 13

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar 15

2.1.4 Tujuan Penyusunan Bahan Ajar 17

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Bahan Ajar 19

2.2 Kearifan Lokal 20

2.2.1 Pengertian Kearifan Lokal 20

2.2.2 Ciri-ciri dan Fungsi Kearifan Lokal 23

2.2.3 Bentuk-bentuk Kearifan Lokal 27

2.2.4 Nilai Aktivitas dalam Pembelajaran 29

# 2.3 Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal 30

# 2.4 Keragaman di Negeriku 36

2.5 Kerangka Berpikir 37

**BAB III METODE PENELITIAN 40**

3.1 Desain Penelitian 40

3.2 Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian 41

* 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 41
	2. Teknik Analisis Data 44

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47**

4.1 Hasil Penelitian 47

4.1.1 Tahap Analisis (Analysis) 47

4.1.2 Tahap Desain (Design) 51

4.1.3 Tahap Pengembangan (Development) 55

4.2 Validasi Produk 56

4.2.1 Validasi Ahli Media 56

4.2.2 Validasi Ahli Materi 60

4.2.3 Validasi Ahli Pembelajaran 62

4.3 Pembahasan 63

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 66**

5.1 Kesimpulan 66

5.2 Saran 66

**DAFTAR PUSTAKA 68**

**DAFTAR TABEL**

**Halaman**

Tabel. 3.1 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media 43

Tabel. 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi 43

Tabel 3.3 Validasi Ahli Pembelajaran 44

Tabel 3.4 Pedoman Skor Penilaian Angket 45

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian 45

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media 57

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media (Revisi) 59

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 61

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 62

**DAFTAR GAMBAR**

**Halaman**

**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir 39

**Gambar 3.1** Model Pengembangan EDDIE 40

**Gambar 4.1** *Adobe Photoshop CS4* 52

**Gambar 4.2** Pembuatan Cover Buku Cerita Pada *Photoshop* CS4 52

**Gambar 4.3** Penyusunan Media dan Materi Pada *software Ms.Office*

 *Word* 2010 53

**Gambar 4.4** Buku Cerita Bergambar Tema Indahnya Keragaman di

 Negeriku 55

**Gambar 4.5** Desain Sampul Awal dan Desain Sampul Yang Sudah

 Direvisi 58

**Gambar 4.6** Desain Gambar Pada Isi Cerita Sebelum dan Sesudah Revisi 58

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Halaman**

**Lampiran 1** Instrumen Validasi Ahli Media 70

**Lampiran 2** Instrumen Validasi Ahli Materi 74

**Lampiran 3** Angket Respon Guru 77

**Lampiran 4** Dokumentasi 79