**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Teori Belajar**

Menurut Nahar (2016) Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Penggunaan teori belajar dengan langkah- langkah pengembangan yang benar dan pilihan materi pelajaran serta penggunaan unsur desain pesan yang baik dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami sesuatu yang dipelajari. Selain itu, suasana belajar akan terasa lebih santai dan menyenangkan. Proses belajar pada hakikatnya adalah kegiatan mental yang tidak tampak. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar tidak dapat disaksikan dengan jelas, tetapi dapat dilihat dari gejala-gejala perubahan perilaku.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar kognitivistik. Menurut Saam dalam Anidar (2017) menyatakan bahwa Teori belajar kognitif menekankan bahwa peristiwa belajar merupakan proses internal atau mental manusia. Teori kognitif menyatakan bahwa tingkah laku manusia yang tampak tidak bisa diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental yang lain seperti motivasi, sikap, minat, dan kemauan. Piaget mengemukakan bahwa belajar merupakan proses penyesuaian,pengembangan dan pengintegrasian pengetahuan baru kedalam struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang sebelumnya. Warsita

dalam Landong (2023:117-118).

10

Piaget mengidentifikasi beberapa tahap pengembangan kognitif yang mencerminkan cara anak berfikir dalam belajar. Berikut beberapa konsep penting tentang belajar menurut teori Piaget:

a) Konstruksi pengetahuan, anak -anak membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka.

b) Skema kognitif,sebagai struktur mental yang mewakili konsep atau tindakan tertentu.

c) Assimilasi dan akomodasi, assimilasi terjadi ketika anak menginterprestasikan informasi baru berdasarkan skema yang sudah ada sedangkan akomodasi terjadi ketika anak mengubah atau mengembangkan skema baru untuk mengatasi informasi yang tidak sesuai dengan skema yang ada.

d) Tahap perkembangan kognitif, pentingnya interaksi sosial, piaget juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran anak-anak. Kolaborasi dengan teman sebaya dan interaksi dengan lingkungan sosial membantu anak-anak mengembangkan pemahaman yang lebih dalam.

e) Kurikulum berdasarkan tahap, teori Piaget telah mempengaruhi pendekatan pendidikan dengan menekankan pentingnya merancang kurikulum sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan Piaget, belajar adalah proses aktif dimana anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan dunia sekitar.

**2.1.2 Teori Perkembangan Peserta Didik**

Dalam kehidupan ini dari waktu ke waktu peserta didik mengalami suatu perkembangan, entah itu dalam fisik atau psikologisnya. Dimana dalam kehidupan sehari-hari perkembangan fisik lebih dikenal dengan sebutan pertumbuhan, sedangkan pada yang lainnya (non fisik) dinamakan perkembangan.

Menurut Marinda (2020) Jean Piaget merupakan ahli Biologi dan Psikologi yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kemampuan kognitif. Menurut Piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap- tahap ini bersifat hirarkhis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:

a) Tahap sensorimotor 0-2 tahun.

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada tahap sensori ini, bayi bergerak dari tindakan reflex instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Bagi Piaget masa ini sangat penting untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk mengembangkan intelegensinya. Pemikiran anak bersifat

praktis dan sesuai dengan apa yang diperbuatnya. Sehingga sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar dengan lingkungannya.

b) Tahap praoperasional 2-7 tahun.

Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata- kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. Cara berpikir anak pada pertingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

c) Tahap operasional konkret 7-11 tahun

anak-anak mulai dapat berfikir secara logis tentang objek dan pristiwa konkret dalam dunia nyata. Dalam penelitian ini siswa yang diteliti berada dalam tahap oprasional konkret. Operasi konkret membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pada level opersional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikkan operasi konkret ini. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbedabeda dan memahami hubungannya.

d) Tahap operasional formal 11 tahun keatas

Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic.

**2.1.3 Bahan Ajar**

**2.1.3.1 Pengertian Bahan Ajar**

Menurut Pannen dalam Magdalena dkk (2020) Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Ruhumat dalam Nuryasana dan Desiningrum (2020) Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku.

Menurut Andi dalam Nuryasana dan Desiningrum (2020) pengertian ini menjelaskan bahwa bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah materi pembelajaran untuk membahas suatu pokok pembahasan atau pelajaran, bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran tertentu.

**2.1.2.2 Karakteristik Bahan Ajar**

Menurut Widodo dan Jasmadi dalam Ahmad dan Lestari (2010) Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly.

a) self instructional yaitu bahan ajar dapat membuat peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri dengan modul yang dikembangkan. Kedua, self

b) contained yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

c) stand alone (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

d) adaptive yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

e) user friendly yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

Menurut Puskurbuk dalam Arsanti (2018) berdasarkan kriteria penilaian bahan ajar berupa buku pelajaran setidaknya ada empat syarat terpenuhi bila sebuah bahan ajar dikatakan baik,yaitu (a) cakupan materi atau isi sesuai dengan kurikulum, (b) penyajian materi memenuhi prinsip belajar,(c) bahasa dan keterbacaan baik, (d) format buku atau grafik menarik.

Menurut Tarigan dalam Nurlaili (2017) karakteristik bahan ajar yaitu: (a) mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya, (b) menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap, (c)

menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi, (d) menyajikan aneka model, metode, dan saran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan karakteristik bahan ajar ialah:

a) relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b) jelas dan terstruktur agar mudah dimengerti siswa.

c) Dirancang untuk menarik minat siswa.

d) Menghubungkan dengan pengalaman nyata siswa agar dapat memudahkan pemahaman.

e) Interaktif,agar dapat memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

f) Fleksibel,agar dapat diadaptasi sesuai dengan perubahan dan kebutuhan perkembangan siswa

g) Akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

**2.1.2.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar**

Menurut Siddiq dalam Heryani dan Rustina (2018) menjelaskan bahwa jenis bahan ajar dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu: (a) Bahan ajar berbentuk media visual, seperti gambar, foto, peta, globe. (b) Bahan ajar audio, seperti radio, CD. Kaset rekaman, piringan hitam. (c) Bahan ajar audio-visual, seperti televise, film, video, dsb (d) Bahan ajar dalam bentukbenda-benda nyata yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. (e) Bahan ajar cetak, seperti buku, modul, surat kabar, LKM (Lembar kerja Mahasiswa).

Menurut Majid dalam Yulandari dan Mustika (2021) Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat yaitu (a) Bahan cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, gambar. (b) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, dan CD audio. (c) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film. dan (d) Bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi beberapa bagian:

a) Referensi materi,yaitu perangkat yang dirancang untuk membantu dalam penjelasan materi atau topik secara spesifik.

b) Latihan/asesmen yaitu,perangkat yang dirancang untuk membantu latihan siswa.

c) Instrumen refleksi yaitu, alat bantu untuk refleksi guru dan siswa setelah pembelajaran.

**2.1.2.4 Kelemahan Dan Kelebihan Bahan Ajar**

Menurut Suparman dalam Amalia dkk 2020, bahan ajar mempunyai beberapaa kelebihan yaitu:

a) Biaya pembelajarannya efisien karena dapat diikuti oleh sejumlah besar peserta didik.

b) Peserta didik dapat maju menurut kecepatan mereka masing-

masing.

c) Bahan ajar dapat direviu dan direvisi setiap saat dan bertahap, bagian demi bagian untuk meningkatkan efektifitasnya.

d) Peserta didik mendapat umpan balik secara teratur dalam proses belajarnya.karena proses umpan balik itu dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar.

Namun selain kelebihan, bahan ajar juga memiliki kekurangan antara lain sebagai berikut:

a) Biaya pengembangannya tinggi.

b) Waktu pengembangan lama.

c) Membutuhkan tim pendesain yang berketerampilan tinggi dan mampu bekerja sama secara intensif dalam masa pengembangannya.

d) Peserta didik dituntut memiliki disiplin belajar yang tinggi.

e) Fasilitator dituntut tekun dan sabar untuk terus menerus memantau proses belajar, member motivasi dan melayani konsultasi peserta didik secara individual setiap kali dibutuhkan.

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki keunggulan agar peserta didik mampu lebih cepat tanggap dalam memahami materi pembelajaran dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih spesifik dan efektif. Namun selain keunggulan bahan ajar juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu dan tim pendesain yang kreatif dalam membuat materi bahan ajar serta membutuhkan biaya dan menuntut pengajar untuk lebih kreatif dalam menyiapkan bahan ajar.

**2.1.3 Cerita Rakyat**

**2.1.3.1 Pengertian Cerita Rakyat**

Menurut Sumayana dalam Angga dan Devi (2022) cerita rakyat adalah bagian dari prosa lama yang cara penyampaian melalui lisan masyarakat, karena sudah menjadi tradisi dalam budaya masyarakat tersebut. Cerita rakyat tercipta di berbagai daerah yang ada di indonesia karena memiliki ciri khas tertentu.

Menurut Kristanto dalam Angga dan Devi (2022) cerita rakyat dapat dikatakan sebagai sastra lisan yang menjadi tradisi nenek moyang serta menjadi nilai etitud kepada anak-anak karena pada saat itulah orang tidak bisa menulis sehingga dialihkan secara lisan dari mulut ke mulut.

Menurut Dananjaya dalam Batubara dan Nurizzati (2023) cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat terbagi atas mitos,legenda,dan dongeng. Namun peneliti lebih memfokuskan pada legenda.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat dapat dipahami sebagai sebuah kisah atau cerita-cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang luas dari lisan ke lisan secara turun temurun hingga pada akhirnya dikenal secara luas hingga pada zaman sekarang. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan hingga ke generasi selanjutnya.

**2.1.3.2 Jenis Cerita Rakyat**

Menurut Bascom dan Haviland dalam Karhi dkk (2021) cerita rakyat dibagi menjadi tiga golongan antara lain: (a) mitos (myth) merupakan cerita tentang dewa-dewa atau pahlawan-pahlawan yang dipuja puji dan dianggap benar- benar terjadi sehingga dianggap suci oleh empunya, dimana peristiwa ini terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti sekarang dan terjadi pada masa lampau; (b) legenda (legend) merupakan cerita rakyat yang berisikan tentang tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu yang benar-bena terjadi tetapi tidak dianggap suci; dan (c) dongeng (folklate) adalah cerita yang dianggap tidak benar- benar terjadi baik oleh yang menceritakan maupun yang mendengarkannya, sedangkan terjadinya dongeng tidak terikat waktu dan tempat.

Dapat disimpulkan jenis-jenis cerita rakyat yaitu,

a) Dongeng merupakan cerita yang mengandung unsur khyalan atau imajinasi, misalnya tokoh binatang yang bisa berbicara contohnya si toba dan ikan mas.

b) Mitos adalah cerita rakyat yang dianggap benar pada masa lalu.

Mitos mengandung unsur ajaran yang bersifat teologi atau ritual kepercayaan pada hal ghaib di masyarakat. Contohnya sigale-gale.

c) Legenda hampir sama dengan mitos karena dianggap mengandung kebenaran yang dipercayai. Namun legenda lebih bersifat keduniawi sedangkan mitos lebih ke hal-hal sakral. Contohnya legenda putri 7 Riau

**2.1.3.3 Fungsi Cerita Rakyat**

Menurut Manik dalam Kanzunnudin (2017) mengungkapkan fungsi cerita rakyat yakni: (a) sebagai wahana untuk memahami gagasan pewarisan tata nilai yang tumbuh di masyarakat, (b) sebagai sarana komunikasi antara pencipta dan masyarakat, (c) sebagai sarana untuk membangun suasana kolektif dalam membentuk kekuatan positif dan ikatan batin dalam masyarakat.

Menurut purwanto dalam Soraya dkk (2022) cerita rakyat juga berfungsi menumbuhkan rasa persahabatan di dalam masyarakat. Selain itu cerita rakyat berfungsi sebagai pengokoh nilai-nilai sosial budaya yang berlaku dlam masyarakat. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa dalam cerita rakyat mengandung ajaran-ajaran etika dan moral bisa dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat. Sehingga cerita rakyat bagi warga masyarakat pendukungnya bisa menjadi tuntunan tingkah laku dalam pergaulan sosial.

Menurut kusmayati dkk dalam Kanzunnudin (2017) yaitu (a) mendorong masyarakat menuju tahapan atau tingkatan yang lebih baik (b) bagi pembaca dapat memperoleh inspirasi berkaitan dengan semangat hidup, optimisme, pencerahan, dan kebahagiaan. (c) masyarakat dapat memahami nilai-nilai yang bersifat filosofis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi cerita rakyat yaitu,sebagai media pembelajaran ,sebagai alat pewaris tata cara hidup tradisional,sebagai cara penyampaian asal usul kejadian,sebagai alat pengendalian sosial,dan sebagai hiburan bagi para pembacanya.

**2.1.3.4 Nilai Dalam Cerita Rakyat**

Eksistensi cerita rakyat di indonesia sangat banyak dan beragam. Namun berdasarkan observasi yang dilakukan pada peneliti masih banyak cerita rakyat yang belum dikenal oleh masyarakat luar,padahal dari cerita rakyat banyak mengandung nilai-nilai sosial yang banyak terdapat unsur edukasi moral,budaya,agama,dan politik didalamnya.

Menurut Powney dalam Nugrahastuti dalam Nuraini (2022) berbicara tentang nilai berarti membahas ranah keyakinan seseorang yang bersumber dari agama dan ajaran moral. Selain itu nilai juga berhubungan dengan aspek lain yang mengarah pada kelngsungan hidup.

Menurut Febrihansary dalam Soraya ( 2022) menyatakan bahwa indikator sebuah nilai dikatakan baik dan berterima ketika nilai tersebut menghasilkan suatu prilaku yang berdampak positif bagi seseorang. Nilai yang berada dalam setiap individu tentu tidak dapat dilepaskan dari nilai yang diyakini oleh masyarakat yang disebut sebagai nilai sosial.

Menurut soetarno dalam Syafira (2020) cerita rakyat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang- undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan, dan susunan nilai sosial masyarakat. Dahulu cerita rakyat diceritakan secara lisan oleh suatu masyarakat yang memang mengetahui mengenai cerita tersebut, tetapi dengan berkembangnya teknologi sekarang ini dapat mempermudahkan masyarakat untuk mengetahui cerita rakyat dengan membuat cerita rakyat tersebut dibukukan dan dapat dibaca

oleh siapapun baik dari dalam masyarakat maupun dari luar masyarakat. Selain itu, cerita rakyat memiliki suatu kandungan nilai-nilai yang perlu dicontohkan, baik itu nilai religius, nilai moral, nilai sosial, nilai pendidikan, nilai estetika dan nilai budaya. Dari beberapa nilai tersebut yang akan diteliti disini adalah nilai edukasi atau pendikan.

Dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat yaitu:

a) Nilai budaya, nilai yang dikembangkan di masyarakat secara turun- temurun. Ciri khas dari nilai budaya yaitu masyarakat tidak berani menentang karena takut akan terjadi hal-hal yang buruk menghampirinya.

b) Nilai moral,nilai yang berkaitan dengan nasehat-nasehat, prilaku dan pesan moral.

c) Nilai agama,berhubungan dengan nilai religi yang mana ditandai dengan adanya konsep Tuhan,makhluk ghaib,dosa-pahala,dan surga- neraka.

d) Nilai estetika, berkaitan dengan keindahan dan seni.

e) Nilai sosial, berkaitan dengan kehidupan yang ada di masyarakaat,serta berupa nasehat-nasehat kemasyarakatan.

**2.1.4 Kearifan Lokal**

**2.1.4.1 Pengertian Kearifan Lokal**

Menurut Wibowo dalam Sambiran dkk (2022) 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.

Menurut Ardana dkk dalam Hidayati (2016) Kearifan lokal adalah tatanan sosial budaya dalam bentuk pengetahuan, norma, peraturan dan keterampilan masyarakat di suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan (hidup) bersama yang diwariskan secara turun temurun. Kearifan lokal merupakan modal sosial yang dikembangkan masyarakat untuk menciptakan keteraturan dan keseimbangan antara kehidupan sosial budaya masyarakat dengan kelestarian sumber daya alam di sekitarnya.

Menurut Utari dkk dalam Nurmairina dan Hasanah (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kearifan lokal menjadi sangat penting mengingat bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya pada siswa sekolah dasar kelas rendah yang esensi proses pembelajaran di kelas rendah adalah pembelajaran kongkret yang dimana suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membelajarkan siswa yang berkenaan dengan fakta dan kejadian di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran kongkret lebih sesuai bila diberikan pada siswa kelas rendah. Nilai-nilai kearifan lokal akan membantu siswa dalam memahami setiap konsep dalam materi sehingga bekal pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya sampai pada sebatas pengetahuan saja, tetapi jga dapat mengimplementasika siswa dalam wujud praktek di luar sekolah. Pembelajaran di kelas dengan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal akan menjadi koneksi dalam pemahaman siswa untuk bertindak dan melestarikan budaya yang ada di sekitar tempat tinggal siswa itu sendiri.

**2.1.4.2 Fungsi Kearifan Lokal**

Menurut Njatrijani (2018) Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem tersebut dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk menghayati, mempertahankan, dan melangsungkan hidup sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuan, dan tata nilai yang dihayati di dalam masyarakat yang bersangkutan. Dengan kata lain, kearifan lokal tersebut kemudian menjadi bagian dari cara hidup mereka yang arif untuk memecahkan segala permasalahan hidup yang mereka hadapi. Berkat kearifan lokal mereka dapat melangsungkan kehidupannya, bahkan dapat berkembang secara berkelanjutan.

Menurut Haba (2007:334 – 335) dalam Abdullah (2010) Kearifan lokal memiliki fungsi sebagai berikut:

a) penanda identitas sebuah komunikas.

b) elemen perekat (aspek kohesif) lintas warga, lintas agama, dan kepercayaan.

c) unsur kultural yang ada dan hidup dalam masyarakat (bottom up.)

d) warna kebersamaan sebuah komunitas akan mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas common ground/kebudayaan yang dimiliki.

e) mendorong terbangunnya kebersamaan, apresiasi sekaligus sebagai sebuah mekanisme bersama untuk menepis berbagai kemungkinan yang meredusir bahkan merusak solidaritas komunal yang

dipercaya dan disadari tumbuh di atas kesadaran bersama dari sebuah komunitas terintegrasi.

Dapat disimpulkan fungsi kearifan lokal yaitu sebagai nasehat kepada generasi sekarang,juga untuk pengembangan pemberdaya manusia dari nilai moral dan sosial untuk generasi yang akan datang. Serta bisa mempelajari nilai-nilai budaya untuk membentuk karakter anak bangsa agar dapat melestarikan budaya lokal.

**2.1.4.3 Ruang Lingkup Kearifan Lokal**

Ruang lingkup kearifan lokal melibatkan nilai-nilai yang lebih luas seperti kepedulian terhadap alam dan sesama manusia. Menurut UU Tahun 2009 tentang perlindungan dan pengolahan hidup. Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam kata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelolalingkungan hidup secara lestari

Kearifan lokal merupakan fenomena yang luas dan komprehensif. Ruang lingkup kearifan lokal sangat banyak dan beragam sehingga tidk dibatasi oleh ruang. Kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus suatu kearifan yang belum muncul dalam suatu komunitas sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan,alam dan interaksi dengan masyarakat dan budaya lain. Ruang lingkup kearifan lokal meliputi : (a) pengetahuan lokal, (b) nilai-nilai lokal, (c) keterampilan lokal, (d) sumber daya alam lokal, (e) mekanisme pengambilan keputusan, (f) solidaritas kelompok.

Kearifan lokal memiliki ciri-ciri khas yang dapat diidentifikasi yaitu, memiliki kemampuan untuk bertahan dari pengaruh budaya luar dan dapat

mengendalikannya, memiliki kemampuan memberi arah dan perkembangan budaya serta memiliki kemampuan mengintegrasi atau menyatukan budaya luar dan budaya asing.

Bentuk kearifan lokal dikategorikan kedalam dua aspek yaitu (a) kearifan lokal yang berwujud nyata meliputi: tekstual, bangunan/arsitektural, benda cagar budaya. (b) kearifan lokal yang tidak berwujud seperti petuah yang disampaikan secara verbal dan turun temurun. Adapun contoh kearifan lokal yaitu:

a) Bahasa Daerah, Bahasa melayu

b) Tarian Daerah, Tarian Zapin melayu

c) Musik Daerah

**2.1.4.4 Kearifan lokal Dalam Pendidikan**

Menurut Wagiran (2010) Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. dengan dihadapkan pada problem dan situasi konkret yang dihadapi, peserta didik akan semakin tertantang untuk menanggapinya secara kritis.

Menurut Prastyo dalam Pingge (2017) kearifan lokal dalam pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana melalui penggalian dan pemanfaatan potensi daerah setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta membangun bangsa dan negara.

Sekolah berbasis kearifan lokal tidak serta merta muncul begitu saja, melainkan terdapat proses dan langkah-langkah, sehingga suatu sekolah dapat dikatakan berbasis kearifan lokal. Langkah-langkah tersebut mulai dari mengumpulkan berbagai jenis kearifan lokal sampai pada penerapannya dalam pendidikan baik terintegrasi dalam mata pelajaran maupun menjadi mata pelajaran pengembangan diri.

**2.1.5 Minat Belajar**

**2.1.5.1 Pengertian Minat Belajar**

Menurut Iskandar dalam Achrun (2019) Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Menurut Sukardi dalam Slameto dalam Fadillah (2016) minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman kebiasaan pada waktu belajar.

Menurut Ratnasari dan Zubaidah dalam Yustiana dan Sari (2021) Masalah yang sering dihadapi pada anak sekolah dasar adalah penggunaan sumber belajar yang kurang menarik bagi peserta didik dan dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan sumber belajar. Sumber belajar yang ada sifatnya yang terbatas membuat siswa malas belajar hal ini dapat berdampat terhadap prestasi belajar

siswa. Bahan ajar merupakan salah satu dari sumber belajar. Penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan terbatas membuat siswa malas membaca. Peserta didik hendaknya mulai diajak untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran membaca agar minat membacanya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Minat membaca peserta didik dapat ditumbuhkembangkan melalui adanya banyak bacaan yang menarik bagi peserta didik. Salah satu untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik ialah sumber belajar yang dikemas dalam bentuk buku bergambar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan ingin tahu,ingin mempelajari,atau memiliki sesuatu. Dengan adanya penggunaan bahan ajar yang menarik maka dapat menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik.

**2.1.5.2 Ciri-Ciri Minat Belajar**

Menurut Hurlock dalam susanto dalam Nugroho (2020) ciri-ciri minat belajar dapat dilihat dari keinginan yang kuat untuk menaikkan kualitas dirinya. Ada tujuh ciri-ciri minat belajar sebagai berikut:

a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.

Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

b) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.

c) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua oran dapat menikmatinya.

d) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang sudah tidak memungkinkan.

e) Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah luntur mungkin minat juga ikut luntur.

f) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminati.

g) Minat berbobot egoisentris. Artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar yaitu adanya perhatian yang besar dari siswa, memiliki harapan yang tinggi, siswa berorientasi pada keberhasilan dan kesediaan untuk terus berusaha serta mempunyai pertimbangan yang positif.

**2.1.5.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Jahja dalam Nugroho (2020) dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda. Minat memiliki dua faktor, yaitu kebutuhan fisik,sosial dan egoistis yang dimiliki oleh seseorang serta pengalaman yang ia alami. Pengalaman merupakan suatu dukungan dari lingkungan baik itu secara belajar maupun latihan.

Menurut Taufani dan Mashudi dalam Nugroho (2020) berpendapat bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

a) Faktor dorongan dalam, dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan makan, menimbulkan minat untuk mencari makanan.

b) Faktor motivasi sosial, faktor ini faktor ini merupakan faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui lingkungannya.

c) Faktor emosional, minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor ini selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan obyek minatnya.

Menurut susanto dalam Husni (2019) beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu, motivasi dan cita -cita,keluarga,peranan guru,sarana dan prasarana,teman/pergaulan dan media masa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, (a)motivasi belajar, (b)bahan pelajaran dan cara mengajar guru yang menarik, (c)Keluarga,lingkungan dan teman pergaulan, (e)Hobi dan cita-cita, (f) Fasilitas dan media yang memadai.

**2.1.5.4 Fungsi Minat Belajar**

Menurut Sagala dalam Husni (2019) Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa pendapat tentang fungsi minat, antara lain penunjang keberhasilan belajar. Dalam pengertian, salah

satu syarat agar peserta didik dapat berhasil belajar adalah minat yang tinggi. Apabila siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap suatu materi pembelajaran, maka siswa akan mepelajari materi tersebut dengan perasaan senang dan akan memunculkan rasa ingin tahu yang lebih besar lagi.

Menurut Slameto dalam Kartika (2019) Minat juga sangat berpengaruh terhadap kepuasan dalam belajar. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Apabila mengerjakan atau mempelajari sesuatu diikuti dengan rasa senang, maka akan menghasilkan kepuasan tersendiri setelah mengerjakan atau mempelajari materi tersebut dan biasanya rasa senang akan mendorong orang untuk melakukan atau untuk mempelajari sampai dia merasa berhasil dan menghasilkan kepuasan.

Dapat disimpulkan fungsi minat belajar yaitu meningkatkan konsentrasi atau perhatian,mendatangkan kegembiraan atau perasaan senang,memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat, melahirkan sikap belajar yang positif dan komunikatif serta meminimalisir rasa bosan siswa terhadap pelajaran.

**2.1.6 Pembelajaran Budaya Melayu Riau (BMR)**

Menurut Tambak dan Suketi dalam Majid dan Ramadan (2021) Budaya Melayu Riau (BMR) masuk kedalam pembelajaran disebabkan Budaya Melayu menjadi identitas kuat dalam tradisi masayarakat di Provinsi Riau. Maka dari itu pemerintah Provinsi Riau memasukkan Budaya Melayu Riau kedalam bagian dari pendidikan dan memasukkannya kedalam kurikulum serta merealisasikannya dalam pembelajaran. Diakui sesungguhnya bahwa pendidikan merupakan garda terdepan dalam aplikasi dan penyebaran nilai-nilai. Karena itu, posisi pendidikan

menjadi sangat strategis dalam proses mendukung Visi Riau 2020 tersebut dengan wujud aplikasi, pembiasaan, pengajaran, dan pemahaman Budaya Melayu di seluruh Propinsi Riau.

Menurut Abdul dalam Majid dan Ramadan (2021) Mata pelajaran BMR bertujuan memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Ciri dan tujuan mata pelajaran BMR jika dihubungkan dengan pengertian konsep kearifan lokal, yakni semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis

Materi pembelajaran BMR disusun dengan sederhana sehingga mudah mudah dipahami dan diterapkan dalampembelajaran. Kegiatan dan tugas pembelajaran dalam setiap bab pembahasan tidak hanya mendukung peserta didik untuk memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk menambah wawasan dan mengingat dalam bidang kebudayaan melayu riau. Salah satunya yaitu dengan cerita rakyat yang banyak mengandung pesan moral di dalamnya. Beberapa cerita rakyat Riau yaitu:

a) Batang Tuaka (Legenda Batang Tuaka ) adalah sebuah legenda yang menceritakan tentang kisah seorang anak yang bernama Tuaka,dari kawasan Indragiri,Riau. Dikisahkan si Tuaka pergi merantau jauh,tetapi setelah berhasil dan menjadi kaya Tuaka menjadi durhaka terhadap ibunya

, sehingga mendapat hukuman dari tuhan. Pesan moral didalamnya jangan menjadi sombong dan melupakan jasa ibuyang telah memberikan kasih sayang dan membesarkan kita.

b) Hang Tuah merupakan seorang tokoh legendaris Melayu pada masa pemerintahan Kesultanan Malaka pada masa pemerintahan Sultan Mansur Shah pada abad ke-15. Namun, keberadaannya masih diragukan, bahkan mungkin ia adalah tokoh fiktif. Dia dianggap sebagai laksamana, seorang diplomat dan ahli silat yang hebat. Hang Tuah adalah tokoh pejuang yang paling terkenal dalam sastra Melayu. Dalam zaman kemakmuran Kesultanan Malaka, Hang Tuah adalah seorang laksamana yang amat termasyhur. Ia berasal dari kalangan rendah, dan dilahirkan dalam sebuah gubug reyot. Tetapi karena keberaniannya, ia amat dikasihi dan akhirnya pangkatnya semakin naik.Maka jadilah ia seorang duta dan mewakili negeranya dalam segala hal. Nilai moral:

• Nilai Sosial, tentang keberanian Hang Tuah dan teman-temannya dalam melawan gerombolan bajak laut dan melawan bangsa Portugis.

• Nilai cinta tanah air, tentang Hang Tuah yang berhasil mengalahkan Taming Sari demi keamanan kerajaan.

• Nilai kesetiaan, tentang kesetiaan Hang Tuah menjadi laksamana yang setia dan dipercaya oleh raja.

• Nilai kesabaran, tentang kesabaran Hang Tuah dalam menerima fitnah dari Patih Kerma Wijaya.

• Nilai saling tolong menolong, tentang ketabahan Hang Tuah yang tetap membantu kerajaan dalam melawan bangsa Portugis meskipun telah difitnah.

c) Putri Tujuh Dumai Kisah dalam cerita Putri Tujuh berlatar suatu masa ketika Kerajaan Seri Bunga Tanjung dipimpin oleh Ratu Cik Sima. Ratu tersebut memiliki tujuh putri yang cantik. Salah satu dari mereka memiliki kecantikan paling memukau, yakni putri bungsu Ratu Cik Sima. Namanya Mayang Sari. Dikisahkan, suatu hari ketujuh putri itu sedang mandi di lubuk Sarang Umai. Saat terlalu asyik mandi, mereka tak menyadari bahwa ada Pangeran Empang Kuala dan pasukannya sedang mengamati. Mulai dari situ, Pangeran Empang Kuala jatuh cinta pada Putri Mayang Sari dan berencana meminangnya. Sayangnya, pinangan tadi ditolak keluarga Kerajaan Seri Bunga Tanjung. Penolakan yang mengejutkan itu membuat sang pangeran marah. Cerita Putri Tujuh memberikan pelajaran tentang kebijaksanaan, keberanian untuk memaafkan, kekuatan cinta dan perdamaian, serta peringatan akan bahaya sifat-sifat negatif seperti kesombongan dan keegoisan.

**2.1.7 Aplikasi Canva**

Aplikasi canva merupakan alat bantu guru dalam pembuatan bahan ajar dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang terus berkembang. Dengan teknologi yang semakin canggih, guru memiliki akses ke berbagai alat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Sofware Desain Grafis* terkini yaitu canva dalam pembuatan bahan ajar. Dengan alat ini,guru dapat membuat infografis dengan animasi dan elemen desain yang

dinamis yang memudahkan pemahaman siswa dan memberikan sentuhan kreatif pada materi pembelajaran khususnya untuk pembelajaran BMR.

Menurut Resmini dkk dalam putri dkk (2022) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran. Triningsih dalam Putri dkk (2022) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik. . Berikut beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi canva:

a) login dan buat desain, lalu memilih template yang menarik.

b) setelah anda menentukan kategori presentasi anda akan dibawa pada halaman lembar kerja, pada sisi kiri anda akan menemukan fitur template, elemen, unggahan, teks dan lainnya.

c) pada fitur template dapat anda manfaatkan untuk memilih template yang akan anda gunakan dalam presentasi anda lalu pada fitur elemen akan disediakan beberapa elemen yang dapat anda masukkan ke dalam presentasi anda seperti garis & bentuk, grafis, table, foto, video, audio, bagan, bingkai, dll. fitur ini dapat anda gunakan untuk mendukung visual yang akan anda tampilkan.

d) mengedit isi template ,setelah menerapkan template menyimpan hasil desain ppt di canva.

e) setelah anda selesai mengedir lembar kerja. anda dapat menyimpan hasil karya anda; lalu akan muncul berbagai macam pilihan. klik pilihan bagikan “microsoft powerpoint”. anda dapat menyimpan semua halaman maupun beberapa halaman saja.setelah itu klik unduh, makan file anda akan otomatis terunduh.

f) kemudian print desain yang sudah dibuat.

**2.1.8 Kajian Relevan**

Kajian mengenai penelitian terdahulu ini bertujuan untuk memberikan gambaran adanya perbedaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian yang telah ada. Selain itu dengan adanya penelitian terdahulu dapat membantu peneliti untuk menyempurnakan penelitian yang akan dilakukannya.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Dan Judul | Hasil Penelitian | Relavansi |
| Nama : Ziyad Aufa | Berdasarkan hasil | Persamaan : Pada penelitian ini sama-sama  mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal  Perbedaan : pada penelitian ini hanya mengembangkan bahan  ajar saja, namun pada penelitian saya mengembangkan bahan  ajar serta mengukur minat belajar siswa. |
| Judul : | pengembangan |
| Pengembangan | modul elektronik |
| Bahan Ajar Berbasis | berbasis kearifan |
| Kearifan Lokal | lokal Bantai Adat |
| Bantai Adat Di Sdn | berdasarkan tema 1 |
| 203/VI Rantau | dan subtema 1 |
| Panjang XII | pembelajaran 1:  1. Pembelajaran  Tema 1 dan Subtema  1 dengan Anyflip 1 dilakukan hanya  pada Model 4D yang sudah sampai pada tahap pengembangan produk.  2. Tingkat kevalidan modul elektronik berbasis Kearifan |

lokal Bantai Adat pada kelas IV pada Tema 1 dan Subtema

1 Pembelajaran 1 menggunakan aplikasi Anyflip dikatakan layak berdasarkan hasil

validasi materi, validasi

media, validasi bahasa dan validasi praktisi yang telah

dilakukan. Hasil

validasi ahli materi diperoleh hasil kategori sangat baik. hasil dari validator ahli media diperoleh hasil yang sama kategori sangat baik. kemudian hasilvalidator oleh validator bahasa diperoleh dengan hasil kategori sangat baik. hasil validasi ahli praktisi dari

rata-rata diperoleh hasil termasuk dalam kategori sangat praktis.

3. Uji coba produk dilakukan kelompok kecil dan kelompok

besar yang

dilakukan di kelas IV di SD Negeri 203/VI Rantau Panjang XII. Setelah

melakukan uji coba kelompok kecil dilanjutkan uji coba kelompok besar untuk melihat respon peserta didik. Hasilnya menunjukkan sangat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | baik dari uji coba  baik kelompok kecil dan uji coba kelompok besar |  |
| Nama : Ajeng Retno | Berdasarkan hasil | Persamaan : Pada |
| Nasiti | penelitian yang | penelitian ini sama-sama |
| Judul : | dipaparkan pada bab | mengembangkan bahan |
| Pengembangan | sebelumnya, maka | ajar |
| Bahan Ajar Berbasis | diperoleh simpulan |  |
| Kearifan Lokal | sebagai berikut. | Perbedaan : pada |
| Pembelajaran Teks | 1. Hasil kebutuhan | penelitian ini membahas |
| Deskriptif Peristiwa | materi ajar | materi pembelajaran teks |
| Budaya Di | menunjukkan bahwa | deskriptif, sedangkan |
| Kabupaten | siswa SMP di | dalam penelitian saya |
| Semarang. | Kabupaten  Semarang membutuhkan tradisi Jamas Bendhe Nyai Ceper untuk  dijadikan  sebuah alternatif bahan ajar dengan kalimat yang sederhana serta ilustrasi  yang berwarna seta menarik perhatian siswa.  2. Produk akhir penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan  sebuah bahan ajar berukuan B5 ( 176 x  258 mm) yang berisi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan Tradisi Jamasan Bendhe Nyai Ceper di Kabupaten Semarang. Isi bahan ajar ditulis menggunakan huruf royal initialen  ukuran 16 pt dan spasi tunggal. | membahas materi cerita  rakyat. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 3. Hasil validasi ahli  materi dan media menyatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal di  Kabupaten Semarang dinilai layak untuk dijadikan alternatif bahan ajar pembelajaran, tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain : penataan layout pada  sampul dan isi, kombinasi warna pada layout, perubahan ukuran huruf, tata tulis dan keefektifan pada kalimat yang digunakan. |  |
| Nama : Ayu Kurnia  Machmuda. Judul : Pengembangan Bahan Ajar Cerita  Anak Berbasis Cerita Rakyat Jawa Timur Untuk Siswa Kelas V MI Nurul Huda Mulyorejo Malang | Dari proses pengembangan yang dilakukan, telah dihasilkan bahan ajar membaca cerita anak  berbasis cerita rakyat Jawa Timur untuk Siswa Kelas V MI. bahan ajar ini berisi materi-materi pembelajaran membaca cerita  anak. Bagian-bagian materi bahan ajar ini meliputi bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian  penutup.  Bagian pendahuluan berisi cover, halaman selamat datang, halaman welcome to Jawa Timur, | Persamaan : pada penelitian ini sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis cerita rakyat.  Perbedaan : terletak pada instrumen penelitiannya,pada penelitian ini hanya menggunakan angket  dan observasi,sedangkan pada penelitian saya menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. |

Halaman selayang pandang Provinsi Jawa Timur, Halaman petunjuk penggunaan bahan ajar, halaman gambaran singkat

mengenai bahan ajar. Bahan ajar yang dihasilkan yaitu berupa produk buku. Untuk mennunakan bahan ajar ini tidak dibutuhkan

perangkat lain. Kondisi ini diharapkan dapat meringankan beban siswa dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.

**2.1.9 Kerangka Berfikir**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti,didapatkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran budaya melayu riau di kelas III sangat rendah. Hal ini dilihat dari kondisi kelas yang kurang kondusif ketika proses pembelajaran berlangsung dimana masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru,dan siswa sibuk dengan kegiatannya masing- masing. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku yang diberikan oleh sekolah saja,sehingga siswa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal yang paling utama dalam sebuah pendidikan,oleh karena itu guru dan siswa berperan penting didalamnya. Bagaimana siswa mau belajar dengan senang hati, bagaimana siswa menerima pelajaran, dan bagaimana cara siswa dapat belajar dengan mudah dan

dengan rasa ingin tahu dalam diri siswa tersebut. Oleh karena itu perlu adanya upaya guru untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu mendesain bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan mudah untuk dipahami siswa.

Pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang tadinya sangat rendah, sehingga dengan adanya bahan ajar yang baru mampu menambah semangat dan rasa ketertarikan siswa di dalam pembelajaran,serta menumbuhkan minat belajar siswa yang tinggi. Secara ringkas dapat dilihat kerangka berfikir sebagai berikut:

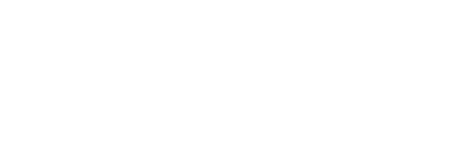
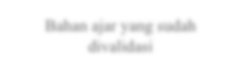
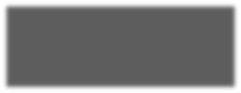
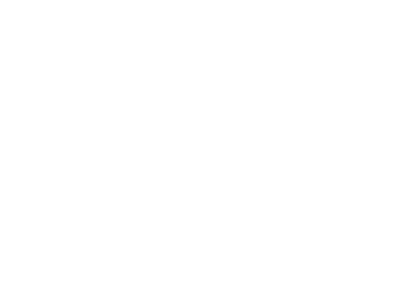
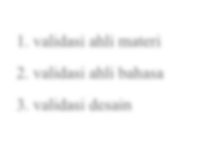
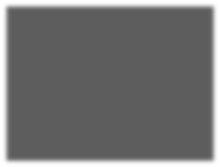
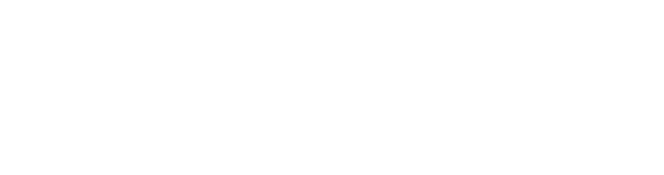
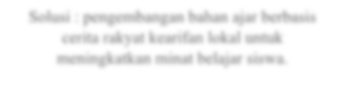
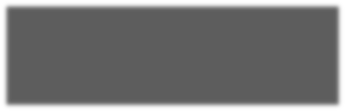
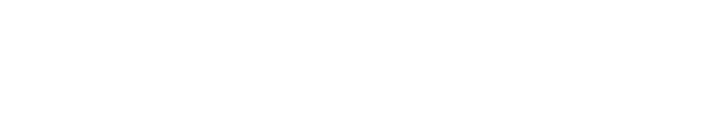
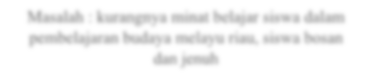
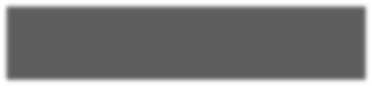
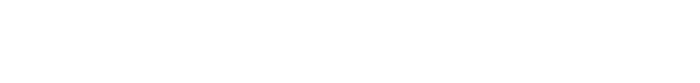
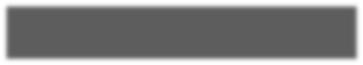
Sampel : Siswa Kelas III SDN 36 Bathin

Solapan

Masalah : kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran budaya melayu riau, siswa bosan dan jenuh

Solusi : pengembangan bahan ajar berbasis cerita rakyat kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1. validasi ahli materi



2. validasi ahli bahasa

3. validasi desain

Bahan ajar yang sudah divalidasi

**Gambar 2.1. Kerangka Berfikir**