

BAB II

KAJIAN TEORI

A. BUDAYA

Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu “*buddayah*”, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi*, yang berarti budi atau akal. Dengan demikian, kebudayaan berarti hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Adapun ahli antropologi yang merumuskan definisi tentang kebudayaan secara sistematis dan ilmiah adalah Taylor, yang menulis dalam bukunya: “*Primitive Culture*”, bahwa kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Ranjabar, 2006: 43). Kalangie (1994: 12) mengemukakan, bahwa kebudayaan adalah suatu sistem kognitif, yaitu suatu sistem yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, dan nilai yang berada dalam pikiran anggota-anggota individual masyarakat. Kata lain, kebudayaan berada dalam tatanan kenyataan yang ideasional. Kebudayaan merupakan perlengkapan mental yang oleh anggota anggota masyarakat dipergunakan dalam proses orientasi, transaksi, pertemuan, perumusan, gagasan, penggolongan, dan penafsiran perilaku sosial nyata dalam masyarakat mereka.

1. Pengertian Budaya Lokal

Setiap manusia yang lahir ke dunia ini hidup dan dibesarkan dalam budaya tertentu. Demikian pula dalam proses internalisasi budaya. Seseorang bisa mempelajari (diajari) disuruh menjalankan hal-hal yang baik dan

menghindari hal yang dianggap buruk karena proses internalisasi dalam budaya masyarakat yang sudah meresap dan menjadi bagian dari hidup seseorang tersebut serta menjadi acuan dalam berpikir dan berperilaku. Sehingga, seseorang akan berperilaku serta bertindak karena pengaruh dari perilaku sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Misalnya jika ia dibesarkan dalam budaya Jawa maka ia akan bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada di dalam budaya tersebut. Seseorang dianggap harus bisa memahami budaya yang ada di sekitarnya, maka dia pun harus bisa mengetahui bagaimana kaidah-kaidah yang ada dalam budaya tersebut. Ketika dia bisa mempelajari kaidah budaya yang ada dalam masyarakat, maka dalam bertindak dan berperilaku pasti akan mengacu pada kaidah budaya yang ada. Begitupula jika ingin mengembangkan potensi budaya lokal peran komunikasi antar budaya harus dapat memahami adat istiadat, norma, yang berlaku dalam budaya tersebut.

Pengertian Budaya lokal yaitu meliputi kebiasaan dan nilai bersama yang dianut masyarakat tertentu. Pengertian budaya lokal sering dihubungkan dengan kebudayaan suku bangsa. Konsep suku bangsa sendiri sering dipersamakan dengan konsep kelompok etnik. Suku bangsa hendaknya dilihat sebagai golongan yang khusus. Kekhususan suku bangsa diperoleh secara turun-temurun dan melalui interaksi antar budaya. Budaya Lokal atau dalam hal ini budaya suku bangsa ini menjadi identitas pribadi ataupun kelompok masyarakat. Ciri-ciri yang telah menjadi identitas itu melekat seumur hidupnya seiring kehidupanya. (Tedi Sutardi, 2007:11).

Terdapat lima ciri pengelompokan suku bangsa yang dapat disamakan dengan pengertian budaya lokal, yaitu : Pertama adanya komunikasi melalui bahasa dan dialek diantara mereka. Kedua, pola-pola sosial kebudayaan yang menimbulkan perilaku sebagai bagian dari kehidupan adat istiadat yang dihormati bersama. Ketiga, adanya perasaan keterikatan antara satu dengan yang lainnya sebagai suatu kelompok bagian yang menimbulkan rasa kebersamaan di antara mereka. Keempat, adanya kecenderungan menggolongkan diri ke kelompok asli terutama ketika menghadapi kelompok lain pada berbagai kejadian sosial kebudayaan. Kelima, adanya perasaan keterikatan dalam kelompok karena hubungan kekerabatan, genealogis dan ikatan kesadaran teritorial di antara mereka.

Budaya lokal adalah nilai-nilai lokal hasil budidaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, atau hukum adat. Indonesia terdiri atas 33 provinsi, karena itu memiliki banyak kekayaan budaya. Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut J.W. Ajawaila, budaya lokal adalah ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal.

A. Folklor

Kata folklor merupakan bentuk majemuk yang berasal dari dua kata dasar yaitu *folk* dan *lore*, yang diadopsi dalam Bahasa Indonesia menjadi folklor. Danandjaja (2002:1-2) mengatakan *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat

dibedakan dari kelompok yang lain. *Folk* merupakan masyarakat kolektif yang memiliki tradisi dan diwariskan dari generasi ke generasi penerusnya, sedangkan *lore* adalah sebagian kebudayaan yang diwariskan turun-temurun secara lisan atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu mengingat. Folklor menurut Sukatman (2009:2) adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat, atau alat bantu mengingat. Folklor disebut sebagai budaya lisan atau tradisi lisan karena kegiatan tutur dan pewarisannya disampaikan secara lisan.

Menurut Sibarani (2009:3) tradisi lisan adalah semua kesenian, pertunjukan, atau permainan yang tidak menggunakan atau tidak disertai ucapan lisan tidak termasuk tradisi lisan. Sebaliknya, jika suatu cerita tidak ditradisikan (dipertunjukkan) di hadapan masyarakat pendukungnya, maka cerita tersebut bukan merupakan tradisi lisan meskipun cerita merupakan sastra lisan dan potensial menjadi tradisi lisan. Tradisi lisan adalah kegiatan, pertunjukan dan permainan yang disertai dengan tuturan lisan. Menurut Dorson (2009:4) tanpa kelisanan suatu budaya tidak bisa disebut tradisi lisan.

Oleh karena itu, secara utuh tradisi lisan mempunyai dimensi, antara lain: (1) kelisanan, (2) kebahasaan, (3) kesastraan, dan (4) nilai budaya. Danandjaja (2002:4) mengartikan tradisi lisan dan folklor dengan referensi yang relatif sama, yaitu budaya lisan dengan unsur kelisanan sebagai dimensi yang esensial. Seperti dinyatakan pula oleh Dorson (2009:4) kelisanan merupakan bagian utama dari tradisi lisan. Istilah tradisi lisan dan folklor

dalam pembahasan ini diartikan sama. Tradisi lisan merupakan bentuk tradisi yang murni lisan dengan penuturannya dilakukan secara lisan.

Masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa banyak sekali dijumpai cerita-cerita yang oleh mereka dianggap suci. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengertian folklor adalah tradisi sekelompok masyarakat baik berupa upacara adat, selamatan, cerita rakyat, dan yang diyakini masyarakat memiliki nilai-nilai di dalamnya dan perlu dilestarikan, serta cara penyebarannya turun-temurun dan disebarluaskan dari mulut ke mulut.

a) Ciri-ciri Folklor

Folklor berbeda dengan kebudayaan lainnya. Agar dapat membedakan folklor dengan kebudayaan lainnya, perlu diketahui ciri-ciri pengenal utama folklor antara lain: 1) penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut, 2) folklor bersifat tradisional, yakni bentuknya relatif standar, 3) folklor ada dalam versi (varian) yang berbeda, 4) folklor bersifat anonim, 5) folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, 6) folklor mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu masyarakat kolektifnya, 7) folklor bersifat pralogis, 8) folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu, 9) folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali terlihat kasar dan terlalu spontan (Danandjaja, 1984:3). Berdasarkan ciri-ciri folklor di atas dapat disimpulkan bahwa ciri yang mendasar dari folklor yaitu cara penyebarannya secara lisan atau dari mulut ke mulut dan merupakan warisan dari nenek moyang yang sudah menjadi kepercayaan dan diakui oleh suatu golongan atau kelompok masyarakat tertentu.

b) Bentuk-bentuk Folklor

Bentuk atau *genre* folklor berdasarkan tipenya menurut (Danandjaja, 1984:21) digolongkan menjadi tiga yaitu: 1) folklor lisan (*verbal folklor*), 2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklor*), 3) folklor bukan lisan (*non-verbal folklor*). Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Folklor yang termasuk jenis ini antara lain: (a) bahasa rakyat seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan gelar kebangsawanahan, (b) ungkapan tradisional seperti, peribahasa, pepatah, dan pameo, (c) pertanyaan tradisional, seperti teka-teki, (d) puisi rakyat, seperti pantun, syair, gurindam, (e) cerita prosa rakyat, seperti mitos, legenda, dongeng, dan (f) nyanyian rakyat. Folklor sebagian lisan adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Bentuk folklor yang termasuk dalam jenis ini antara lain: (a) kepercayaan rakyat, (b) permainan rakyat, (c) adat istiadat, (d) upacara, (e) pesta rakyat. Contoh folklor sebagian lisan adalah legenda Reog Ponorogo. Folklor bukan lisan adalah folklor yang berbentuk bukan lisan. Genre ini dibedakan atas dua kelompok yaitu folklor bukan lisan non-material dan folklor bukan lisan material. Bentuk folklor material antara lain: (a) arsitektur rakyat, misal rumah adat, (b) kerajinan tangan, misal aksesoris tubuh khas daerah, (c) makanan, minuman tradisional dan obat-obatan tradisional. Adapun folklor yang bukan material antara lain: (a) gerak isyarat tradisional, (b) bunyi-bunyian isyarat seperti, kentongan untuk komunikasi dan musik rakyat (Danandjaja, 1984:21-22).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa folklor pada dasarnya dibagi menjadi tiga yaitu folklor lisan, folklor setengah lisan, dan folklor bukan lisan (misalnya: pertunjukan). Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya murni lisan, folklor sebagian lisan yaitu folklor yang bentuknya campuran dari unsur lisan dan bukan lisan contohnya pada pertunjukan Reog Ponorogo yang termasuk folklor sebagian lisan karena di dalamnya terdapat unsur lisan yaitu pada cerita asal-usul kesenian tersebut, dan unsur bukan lisannya yang terdapat pada perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan Reog Ponorogo.

Fungsi folklor secara umum yaitu untuk mengungkapkan pola pikir masyarakat pendukungnya. Pada penelitian ini folklor berfungsi untuk mengungkapkan pola pikir masyarakat Jawa, khususnya dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, dan cerita-cerita yang disampaikan dalam Reog Ponorogo banyak mengandung amanat sekaligus bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan budaya lokal dan penanaman nilai karakter yang terkadung dalam cerita legenda Reog Ponorogo.

Reog Ponorogo merupakan salah satu bentuk folklor yang di dalamnya terdapat sastra lisan, yakni cerita rakyat atau mitos asal-usul Reog Ponorogo. Cerita rakyat ini berkembang secara turun-temurun dan diwariskan melalui lisan. Akan tetapi, karena penyebarannya yang dilakukan secara lisan sehingga terkadang cerita ini mengalami perubahan versi. Berbagai cerita tentang asal-usul Reog masih berkembang di masyarakat hingga saat ini.

B. REOG PONOROGO

Reog Ponorogo merupakan warisan budaya yang berkembang di masyarakat Ponorogo. Legenda ini menceritakan tentang kisah Prabu Klena Sewandana dari Kerajaan Bantarangin yang ingin melamar seorang putri mahkota dari kerajaan Kediri yang bernama Dewi Sanggolangit. Cerita tersebut digunakan sebagai bahan dalam penyusunan naskah pementasan Reog Ponorogo dan pada penelitian ini akan dijadikan media pembelajaran tentang asal-usul kesenian Reog Ponorogo.



Gambar 1. Penari Reog Ponorogo
(sumber: internet)

Menurut Slamet Sujud (2017:52), Nama Bantarangin berasal dari kata *banter angin* (angin yang kencang), yaitu suatu tempat datar yang anginnya sangat kencang. Kerajaan Bantarangin selalu digambarkan sebagai kerajaan yang besar dengan raja muda yang tampan dan rakyat yang makmur. Sebagai kesenian yang telah mendunia masih banyak yang belum mengetahui mengenai asal-usul Reog Ponorogo, hal ini dikarenakan Reog Ponorogo merupakan salah satu kesenian daerah dari Indonesia yang belum banyak dibukukan, penyampaiannya dari cerita tutur yang dilakukan secara turun-

temurun oleh para pendahulu (Soemarto, 2014:04). Kurangnya pelestarian, serta media publikasi dan edukasi tentang pengenalan Kerajaan Bantarangin dan Reog Ponorogo sebagai objek warisan budaya, hal ini pernah menjadi masalah besar bagi pemerintah Indonesia pada saat Malaysia mengakui Reog Ponorogo sebagai kesenian asli Malaysia.

a. Sejarah Reog Ponorogo

Reog adalah salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur tepatnya di Kabupaten Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Gerbang masuk Kabupaten Ponorogo dihiasi oleh sosok warok dan gemblak, dua sosok yang ikut tampil pada saat Reog dipertunjukkan. Reog adalah salah satu budaya dari Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat dan sudah berkembang di Jawa sejak dulu. Kesenian tersebut mengandung nilai etis dan estetika. Menurut Mbah Wo Kucing, seseorang yang dianggap sesepuh dan Warok Reog Ponorogo dan salah satu seniman paling berpengaruh di Jawa Timur. Beliau menceritakan bahwa “Reog” itu aslinya berasal kata “Reyog”, merupakan singkatan dari R-E-Y-O-G. R kepanjangan dari rukun yang artinya damai, E kepanjangan dari eling yang artinya ingat, Y kepanjangan dari yakin yang artinya percaya sepenuh hati, O kepanjangan dari ono yang artinya ada, dan G kepanjangan dari gunane yang artinya gunanya atau manfaatnya. Jika dirangkaikan “Reyog” itu maknanya *rukun lan eling yakin ono gunane* yang dalam Bahasa Indonesia artinya dengan kedamaian/kerukunan dan senantiasa ingat (kepada aturan/norma) dengan keyakinan akan ada guna atau manfaatnya. Selanjutnya kata “Reyog” berubah

menjadi "Reog" secara resmi berlaku mulai tahun 1978 (Fauzannafi, 2005 :

61-62

Pada dasarnya ada lima versi cerita populer yang berkembang di masyarakat tentang asal-usul Reog dan Warok (Departmen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978-1979, Reog di Jawa timur, Jakarta). Namun salah satu cerita yang paling terkenal adalah cerita tentang pemberontakan Ki Ageng Kutu, seorang abdi kerajaan pada masa Bhre Kertabumi, Raja Majapahit terakhir yang berkuasa pada abad ke-15. Ki Ageng Kutu murka Kwa pengaruh kuat Iranian pihak istri raja Majapahit yang berasal dari Tiongkok, selain itu juga murka kepada rajanya dalam pemerintahan yang korup, ia pun melihat bahwa kekuasaan Kerajaan Majapahit akan berakhir. ia lalu meninggalkan sang raja dan mendirikan perguruan di mana ia mengajar seni bela diri kepada anak-anak muda, ilmu kekebalan diri, dan ilmu kesempurnaan dengan harapan bahwa anak-anak muda ini akan menjadi bibit dari kebangkitan Kerajaan Majapahit kembali. Sadar bahwa pasukannya terlalu kecil untuk melawan pasukan kerajaan maka pesan politis Ki Ageng Kutu disampaikan melalui pertunjukan seni Reog, yang merupakan "sindiran" kepada Raja Kertabumi dan kerajaannya. Pagelaran Reog menjadi cara Ki Ageng Kutu membangun perlawanan masyarakat lokal menggunakan kepopuleran Reog.

Pertunjukan Reog ditampilkan topeng berbentuk kepala singa yang dikenal sebagai "Singabarong", raja hutan, yang menjadi simbol untuk Kertabumi, dan di atasnya ditancapkan bulu-bulu merak hingga menyerupai kipas raksasa yang menyimbolkan pengaruh kuat para rekan Cina-nya yang

mengatur dari atas segala gerak-geriknya. Jatilan, principle diperankan oleh kelompok penari gemblak yang menunggangi kuda-kudaan menjadi simbol kekuatan pasukan Kerajaan Majapahit yang menjadi perbandingan kontras dengan kekuatan warok, yang berada dibalik topeng badut merah principle menjadi simbol untuk Ki Ageng Kutu, sendirian dan menopang berat topeng singabarong yang mencapai lebih dari 50 kg hanya dengan menggunakan giginya. Kepopuleran Reog Ki Ageng Kutu akhirnya menyebabkan Bhre Kertabhumi mengambil tindakan dan menyerang perguruan, pemberontakan oleh warok dengan cepat diatasi, dan perguruan dilarang untuk melanjutkan pengajaran akan warok. Namun murid-murid Ki Ageng kutu tetap melanjutkannya secara diam-diam. Walaupun begitu, kesenian Reognya sendiri masih diperbolehkan untuk dipentaskan karena sudah menjadi pertunjukan populer di antara masyarakat, namun jalan ceritanya memiliki alur baru di mana ditambahkan karakter-karakter dari cerita rakyat Ponorogo yaitu Kelono Sewandono, Dewi Songgolangit, dan Patih Bujang Ganong.

Versi resmi alur cerita Reog Ponorogo kini adalah cerita tentang Raja Kelono Sewandono dari Kerajaan Bantarangin yang berniat melamar putri Kediri, Dewi Songgolangit, namun di tengah perjalanan ia dicegat oleh Raja Singabarong dari Kerajaan Wengker. Pasukan Raja Singabarong terdiri dari merak dan singa, sedangkan dari pihak Kerajaan Ponorogo Raja Kelono dan Wakilnya Bujang Ganong, dikawal oleh warok (pria berpakaian hitam-hitam dalam tariannya), dan warok ini memiliki ilmu yang mematikan. Seluruh

tariannya merupakan tarian perang antara Kerajaan Kediri dan Kerajaan Bantarangin, dan mengadu kekuatan antara keduanya.

b. Nilai-nilai Kesenian Reog Ponorogo sebagai Pembangunan Karakter

Istilah ‘karakter’ sebagai sistem daya juang meliputi daya dorong, daya gerak, dan daya hidup, dan berisi tata nilai kebijakan moral yang ada dalam diri manusia. Jenis karakter manusia ada yang tangguh dan ada yang lemah. Manusia yang berkarakter tangguh akan selalu menyempurnakan diri walau mengadapi tekanan. Manusia yang berkarakter lemah cenderung pasrah (nasib) kondisi diri yang ada.

Nilai-nilai yang berkaitan dengan sikarakter-karakter para tokoh reog Ponorogo: muncul lima kebijakan esensial, yaitu:

- 1) Refleksi nilai kepahlawanan upaya membangun karakter bangsa (sifat pengorbanan). Sifat yang utama seorang pahlawan adalah bersedia mengorbankan baik jiwa dan raganya tanpa mengharap balas jasa. Seorang pahlawan lebih mendahulukan kewajiban dari pada menuntut apa yang menjadi haknya.
- 2) Refleksi nilai kewiraan membangun karakter bangsa (sifat pemberani dan pantang menyerah). Sifat yang utama selain pengorbanan adalah pemberani dan pantang menyerah. Berani mengambil resiko apa yang dilakukan dan pantang menyerah dalam meraih cita-cita perjuangannya

- 3) Refleksi nilai superioritas upaya membangun karakter bangsa (sifat *daya linuwih*). Sifat yang utama selain bersemangat, rela berkorban, pemberani, dan pantang menyerah adalah memiliki *daya-linuwih*. *Daya linuwih* diartikan sebagai sifat yang dimiliki seorang yang mengungguli sifat-sifat manusia kebanyakan.
- 4) Refleksi nilai kepribadian upaya membangun karakter bangsa (sifat keperkasaan atau tangguh). Sifat yang utama selain berkorban, pemberani, pantang menyerah dan memiliki daya *linuwih* adalah ketangguhan. Sifat tangguh memiliki pemahaman tangguh fisik dan non-fisik (tangguh mental).
- 5) Refleksi nilai moral upaya membangun karakter bangsa (sifat keteladanan atau perekat). Sifat pemberani, pantang menyerah, dan tangguh sebagai kesatria yang mampu memberika keteladan bagi masyarakat
- 6) Upaya membangun karakter bangsa yang sedang melemah saat ini dapat dicari dalam nilai-nilai yang terungkap dalam kesenian reog. Nilai-nilai tersebut apabila ditransformasikan dalam diri setiap warga negara akan muncul *spirit-spirit* yang akan menetes kepada siapa saja yang memiliki kemampuan menangkap nilai-nilai kesenian reog. *Spirit-spirit* yang muncul pertama kali adalah kesadaran dan semangat hidup (eleman vital) untuk berbuat sesuai karakter para pahlawan. *Spirit-spirit* tersebut akan merefleksi (meresap) dalam diri setiap orang sehingga mengakibatkan kesadaran dan semangat hidup tersebut menyala-nyala.

Semangat yang menyala-nyala terungkap dalam wujud lahir maupun batin para pemainnya.

C. Tinjauan Tentang Belajar dan Pembelajaran

Kata dasar pembelajaran berasal Dari kata belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009: 10). Seorang guru harus dapat mengatur seluruh kegiatan pembelajaran, mulai Dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar, dan melakukan evaluasi. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 157) bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Secara umum, pembelajaran dapat diartikan dengan proses yang dilakukan guru agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar guna memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran rule direncanakan. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan guru dan peserta didik yang belajar dalam satu kelas formal. Pembelajaran memerlukan komponen-komponen pembelajaran yang harus ada, seperti tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode, media pembelajaran, evaluasi, peserta didik, dan pendidik. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu kesatuan yang akan membentuk satu kesatuan yang utuh. Pada proses pembelajaran komponen-komponen pembelajaran akan berhubungan aktif sehingga dapat mempengaruhi satu dengan lainnya, untuk

menentukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran harus mengetahui materi apa yang akan diajarkan. Ketika materi dan metode pembelajaran tidak sesuai dan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka perlu dilakukan evaluasi dari berbagai segi misalnya dari metode atau penggunaan media pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Di samping sebagai sistem penyampai atau perantara, media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (2011: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menujukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.

Gerlach dan Ely (2012: 3), menerangkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi rule membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dina Indriana (2011: 13), mengatakan bahwa media adalah alat saluran komunikasi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 1), mengungkapkan bahwa media pembelajaran ADALAH alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Azhar Arsyad, 2011: 4), secara implisit mengatakan bahwa

media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang merangsang peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa sumber di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media pembelajaran juga membantu dalam pelaksanaan pembelajaran membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan, daya indera, cacat tubuh dan hambatan jarak dan waktu sehingga peserta didik lebih mudah memahami suatu materi.

2. Manfaat Penggunaan Media

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Di samping membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pengajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

(Azhar Arsyad, 2011: 23), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a) Dapat meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- b) Membuat perubahan signifikan tingkah laku peserta didik.
- c) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.
 - 1) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar peserta didik.
 - 2) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.
 - 3) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.
 - 4) Melengkapi pengalaman rule kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dan dapat dikembangkan.
 - 5) Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
 - 6) Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang peserta didik butuhkan jika mereka membangun struktur konsep, dan sistem gagasan yang bermakna.

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan antara lain dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, lingkungannya, dan

memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya sehingga dapat mempelancar dan meningkatkan hasil belajar (Azhar Arsyad, 2011: 27).

3. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar; (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain.

Berkaitan dengan taksonomi media tersebut di atas, dalam penelitian dan pengembangan media ini produk akhir yang dihasilkan adalah berupa buku Pop-up legenda Reog Ponorogo, dalam konteks ini media tersebut dikelompokkan ke dalam media 3 dimensi yang berupa media cetak dalam bentuk model padat, media ini dikemas dalam bentuk buku, pengemasan dalam bentuk buku dimaksudkan agar praktis/mudah dibawa, mudah dimiliki dan digunakan oleh siswa dengan harga yang relatif terjangkau.

1. Memilih Media Pembelajaran

Memilih media yang berguna untuk pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut yaitu ketepatannya dengan

tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berfikir (Nana sudjana dan Ahmad Rivai, 2013: 5). Dina Indriana (2011: 27), mengatakan bahwa dasar pertimbangan dalam memilih media pembelajaran adalah terpenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, maka media tersebut tidak bisa digunakan. Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, pengetahuan, latihan dan pengulangan, dan penerapan (Azhar Arsyad, 2013: 74).

Faktor-faktor yang menentukan atau tidaknya suatu media pembelajaran antara lain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu, kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik; dan kesesuaian dengan teori yang digunakan (Dina Indriana, 2011: 28). Berdasarkan paparan beberapa pendapat diketahui bahwa dalam memilih tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, harus sesuai dengan kebutuhan, harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik, harus sesuai dengan materi dan informasi yang akan disampaikan, sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan peserta didik.

5. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas sesuatu hal dapat ditentukan dari beberapa faktor atau beberapa kriteria. salah satu yang dapat ditentukan kualitasnya yaitu media pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang menjelaskan bahwa media tersebut berkualitas. salah satunya yaitu disampaikan oleh Walker dan Hess (2011: 175), mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran harus melihat kualitas sebagai berikut:

- a. Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi ketetapan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik;
- b. Kualitas intruksional, yang meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas intruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, serta kualitas tes dan penilainannya dapat memberikan dampak bagi peserta didik, guru, dan pembelajaran.
- c. Kualitas teknis, yang meliputi keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/ tayangan, kualitas pengelolaan program, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasiannya, serta kualitas teknis lainnya rule lebih spesifik.

Departemen Pendidikan Nasional (2008: 28), menyebutkan bahwa komponen dari suatu bahan ajar mencangkup kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan.

1) Komponen Kelayakkan isi:

- a) Kesesuaian dengan SK dan KD
- b) Kesesuaian dengan perkembangan anak
- c) Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar
- d) Kebenaran substansi materi pembelajaran
- e) Manfaat untuk penambahan wawasan
- f) Kesesuaian dengan nilai moral, dan nilai-nilai sosial

2) Komponen Kebahasaan

- a. Keterbacaan
- b. Kejelasan informasi
- c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
- d. Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien

3) Komponen sajian

- a) Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai
- b) Urutan sajian
- c) Pemberian motivasi, dan daya tarik
- d) Interaksi (pemberian stimulus dan respon)
- e) Kelengkapan informasi

4) Komponen kegrafisan

- a. Penggunaan font; jenis dan ukuran
- b. Layout atau tata letak
- c. Ilustrasi. Gambar, dan foto
- d. Desain tampilan

Berdasarkan beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang baik yaitu dilihat dari kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, kebahasaan, sajian dan kegrafisan.

E. ILUSTRASI

1. Pengertian ilustrasi

Peran Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi yaitu harus menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam

suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

2. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Demikian pula bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang penting dalam perkembangan dinua ilustrasi sekarang. Fungsi ilustrasi inilah yang menjadikan perjalanan sejarah dan akan semakin berkembang demi sebuah perkembangan seni, adapun fungsi ilustrasi sebagai berikut :

- a. Menarik perhatian orang. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.
- b. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu. Dari berbagai hal yang tertulis dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana.
- c. Sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar.
- d. Memberikan gambaran yang singkat terkait isi sebuah tulisan ataupun cerita yang disampaikan.

e. Sebagai nilai keindahan.

Selain itu, terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

- 1) Fungsi deskriptif, adalah mengantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
- 2) Fungsi ekspresif, yaitu menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang sehingga mudah dipahami.
- 3) Fungsi analisis atau Struktural, adalah ilustrasi yang dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
- 4) Fungsi Kualitatif, fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

3. Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi juga memiliki tujuan penting, menurut Putra dan Laksono (2012:2) ilustrasi tujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun informasi lainnya, adapun tujuan ilustrasi adalah sebagai berikut:

- a) Ilustrasi bertujuan memperpanjang pesan atau informasi yang disampaikan.

- b) Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikasi, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
- c) Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengugatkan konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70).

F. ***POP UP***

1. Definisi *Pop-up*

Menurut Ann Montanaro (2009: 12) buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi, sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas, walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin.

Hal ini dijelaskan Mark Hiner dalam buku *Short History of Pop-up* (2006:7) tentang penggunaan *Pop-up* bermula dari abad ke-13, pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib, selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak.

Paper *Engineering* atau seni mekanisasi kertas pada dasarnya berarti memotong dan menciptakan bentuk dengan kertas atau kartu. Dengan teknik mekanisasi kertas, kita bisa membuat *pop-up* dan kartu bergerak, dan Anda bisa membuat karya yang elegan dan canggih dengan menggunakan bentuk 3D yang menarik. Kita bahkan bisa membuat mesin bekerja penuh yang hanya menggunakan kertas untuk mekanisme mereka.

Menurut Robert Sabuda (2009:17) *pop-up book* merupakan salah satu jenis dari *movable books*. *Movable books* merupakan buku yang didesain untuk dapat dioperasikan oleh penggunanya yakni dengan diperankan sesuai dengan isi dan tema yang terdapat dalam materi. Jenis *pop-up books* ada bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *transformations*, *tunnel books*, *vovelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop-outs*, *pull-downs* dan sebagainya, beberapa *pop-up* menggunakan salah satu jenis, yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis, pencipta dan pendesain buku seperti ini dikenal dengan sebutan *paper engineering*. Jenis cerita yang disampaikan dalam *pop-up* bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan diri, lingkungan sekitar, profesi, cita-cita, hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imaginer seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda.

Pengembangan media ini, definisi oprasional media ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal yang dimaksud adalah bahan cetak/buku yang berisi gambar yang memiliki unsur 3 dimensi, *pop-up* ini dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika

halamannya dibuka atau bagian atasnya digeser bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya, hal-hal seperti ini membuat tema gambar yang ditampilkan lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Media ini dikembangkan untuk siswa sekolah dasar kelas IV dengan pembahasan tentang tema daerah tempat tinggalku, sub tema bangga terhadap daerah tempat tinggalku dengan materi cerita fiksi atau budaya lokal yaitu Reog Ponorogo.

4 Pengembangan Media buku Ilustrasi *Pop-up* Legenda Reog Ponorogo

Menurut Sells, Barbara B & Richey, Rita C (1994: 38).

Pengembangan adalah suatu proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Dalam mengembangkan suatu media harus memperhatikan prinsip desain pesan pembelajaran. Desain pesan pembelajaran dimaksudkan agar pesan pembelajaran mudah ditangkap dan dimengerti, yaitu dengan menekankan pada pemilihan dan penataan elemen-elemen yang ada pada media yang akan dikembangkan, tentunya disesuaikan dengan karakteristik atau perkembangan belajar siswa.

Media yang dikembangkan adalah media berbasis cetak berupa Media buku Ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal, media cetak merupakan suatu bahan ajar yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010: 20), mengemukakan bahwa dalam merancang suatu media pengajaran perlu memperhatikan beberapa prinsip

atau patokan, antara lain: prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

a) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu konteks, jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan, pesan atau informasi yang panjang harus dibagi ke dalam beberapa bahan agar mudah dibaca dan mudah dipahami, kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan, kalimat-kalimatnya harus ringkas, padat, dan mudah dimengerti.

Prinsip kesederhanaan yang dijadikan acuan dalam mengembangkan media *pop-up* ini yaitu: penggunaan huruf-huruf dan gambar-gambar yang disesuaikan sehingga lebih menarik, mudah dibaca dan tidak terlalu sulit dalam menggunakan media ini.

b) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan antara elemen-elemen yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama, elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai satu keseluruhan yang merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. Pada pengembangan media *pop-up*, prinsip keterpaduan dijadikan sebagai acuan untuk memilih gambar, jenis huruf, ukuran angka/huruf dan unsur-unsur visual lain seperti garis, bentuk, warna dan ruang.

c) Penekanan

Prinsip penekanan harus diperhatikan dalam pengembangan media ini, meskipun penyajian secara visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang dapat menjadi pusat perhatian siswa, dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang, penekanan hanya diberikan kepada unsur terpenting.

d) Keseimbangan

Keseimbangan mencakup dua macam, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris). Bentuk atau pola yang dipilih memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris, keseimbangan yang simetris memberikan kesan yang statis, sebaliknya keseimbangan yang asimetris akan memberikan kesan dinamis.

e) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus, fungsi garis adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (siswa), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna atau isi materi pelajaran yang disampaikan, selain itu garis juga berfungsi untuk membatasi masing-masing elemen, bentuk suatu garis tidak harus tegak lurus, tetapi dapat menyesuaikan penempatan elemen-elemen tersebut.

f) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian, oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam

penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan, berkaitan dengan prinsip bentuk, pada umumnya siswa sekolah dasar lebih menyukai bentuk gambar-gambar kartun dan berwarna.

g) Ruang

Ruang merupakan salah satu unsur visual penting dalam merancang media pengajaran, ruang terbuka yang mengelilingi unsur-unsur visual dengan kata-kata dapat menghindarkan kesan berdesakan, tetapi pada dasarnya penggunaan prinsip ruang bisa berdasarkan imajinasi masing-masing individu.

h) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halusnya permukaan, tekstur dapat digunakan untuk penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta menambah kesan keterpaduan dari suatu unsur seperti halnya warna, dan dalam pengembangan media *pop-up*, unsur tekstur sangat diperlukan karena menggunakan ilustrasi gambar 3 dimensi.

i) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan, penekanan atau untuk membangun keterpaduan, disamping itu warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu, Azhar Arsyad (2011: 113), mengemukakan ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu (1) pemilihan warna khusus (merah, kuning, biru, dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut),

(3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Selain prinsip-prinsip di atas, masih ada beberapa teori yang dijadikan pijakan dalam mengembangkan media ilustrasi *pop-up* berbasis konteks budaya lokal , yaitu: teori tentang gambar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 12), mengemukakan hasil penelitian Edmund Faison tentang penggunaan gambar dan grafik dalam pengajaran, yaitu:

- a) Terdapat beberapa hasil penelitian, yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pembelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.
- b) Terdapat bukti bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih, dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin, serta kepribadian seseorang.
- c) Dari hasil penelitian Mabel Rudisil mengenai gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak, menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar dapat menumbuhkan impresi atau realistik.

Teori gambar di atas mengimplikasikan bahwa dalam menentukan dan menata suatu gambar untuk keperluan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan, pada pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo, semua gambar yang disajikan adalah gambar-gambar berwarna

agar dapat menambah daya tarik siswa, gambar diatur sedemikian rupa sehingga dapat menyatu dengan teks. Pada tahap proses produksi, desain media yang sudah jadi dicetak berwarna menggunakan print laser dengan jenis kertas yang berkualitas agar memperoleh hasil pewarnaan yang bagus.

3. Jenis-jenis *pop-up*

Menurut David A. Carter (2017 :14) jenis-jenis buku *pop-up* ada beberapa macam, diantaranya:

a. Transformation

Transformation merupakan suatu jenis *pop-up* yang pada penggunaannya dengan cara digeser atau di tarik untuk melihat gambar atau halaman selanjutnya

b. *Vovelles*

vovelles merupakan salah satu jenis buku yang berbentuk bundar, yang cara penggunaanya dengan memutar bagiannya untuk melihat gambar atau tulisan selanjutnya.

c. *Tunnel books*

Buku *Tunnel* terdiri dari satu set halaman terikat dengan lipatan di setiap sisi dan dilihat melalui lubang. lubang di setiap halaman memungkinkan pemirsa untuk melihat keseluruhan dari buku , untuk mendapatkan kesan 3 dimensi.

d. *Flip book*

Sebuah buku flip terdiri dari tumpukan gambar yang terkait di mana setiap halaman sedikit diubah sehingga ketika buku ini di balik akan terlihat gambar yang seolah-olah bergerak.

e. *Flap book*

Flap book merupakan jenis buku yang didalam satu halamannya terdiri dari berberapa lapisan gambar,

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-Up*

Menurut Roxanne Holmes (2002: 14) buku *pop-up* mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Jenis buku ini dapat membantu menjembatani kesenjangan antara isi pelajaran dan materi.
- 2) Buku ini dapat membantu menjembatani kesenjangan antara pemahaman abstrak dan pemahaman konkret.
- 3) Buku ini dapat merangsang siswa untuk dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
- 4) Buku ini lebih familiar dengan anak, dan dapat memberikan rangsangan bagi siswa yang jenuh dengan kegiatan belajar.
- 5) Buku ini merupakan media yang baik untuk menyampaikan materi.
- 6) Buku ini menerapkan teori belajar aktif : "Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya lakukan dan saya memahami (pepatah Cina kuno)".
- 7) Buku jenis ini menarik bagi anak-anak karena keunikannya,

b. Kelemahan

- 1) Kebanyakan jenis buku ini memiliki materi yang sedikit, karena penekanannya sering pada unsur-unsur *pop-up*, bahkan, anak-anak

sering mengabaikan teks, dan hanya memperhatikan bagian-bagian yang di anggap mereka menarik

- 2) *Pop-up* rawan akan kerusakan. Dalam penggunaanya siswa harus berhati-hati.

G. Karakter

1. Pengertian Katakter

Secara terminologis ‘karakter’ diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Hidayatullah (2010:9) menjelaskan bahwa secara harfiah ‘karakter’ adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain. Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak (Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan, 2003:300).

Secara kebahasaan, karakter adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karena itu, jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu. Dari sudut pengertian berarti karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.

Orang yang disebut berkarakter adalah orang yang dapat merespon segala situasi secara bermoral, yang memanifestasikan dalam bentuk tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik. Dengan demikian karakter merupakan nilai-nilai yang terpatri dalam diri seseorang melalui pendidikan dan pengalaman yang menjadi nilai instrinsik yang melandasi sikap dan perilakunya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan usaha aplikasi nilai-nilai, kebiasaan dan perilaku yang diwujudkan dalam tindakan yang relatif stabil dalam hubungannya dengan lingkungan.

2. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Depdiknas (2010), pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini meliputi keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya. Berdasarkan grand design yang dikembangkan Kemendiknas tersebut, secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konaktif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat.

Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka perkembangan

karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Pendidikan kearah terbentuknya karakter bangsa para siswa merupakan tanggung jawab semua guru. Oleh karena itu, pembinaannya pun harus oleh guru. Dengan demikian, kurang tepat jika dikatakan bahwa mendidik para siswa agar memiliki karakter bangsa hanya ditimpahkan pada guru mata pelajaran tertentu. Pengertian pendidikan karakter tingkat dasar haruslah menitikberatkan kepada sikap maupun keterampilan dibandingkan pada ilmu pengetahuan lainnya. Dengan pendidikan dasar inilah seseorang diharapkan akan menjadi pribadi yang lebih baik dalam menjalankan hidup hingga ke tahapan pendidikan selanjutnya. Pendidikan karakter tingkat dasar haruslah membentuk suatu pondasi yang kuat demi keutuhan rangkaian pendidikan tersebut. Karena semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin luas pula ragam ilmu yang didapat dari seseorang dan akibat yang akan didapatkanpun semakin besar jika tanpa ada landasan pengertian pendidikan karakter yang diterapkan sejak usia dini.

Pengertian pendidikan karakter ini merupakan salah satu alat yang paling penting dan harus dimiliki oleh setiap orang. Sehingga tingkat pengertian pendidikan karakter seseorang juga merupakan salah satu alat

terbesar yang akan menjamin kualitas hidup seseorang dan keberhasilan pergaulan di dalam masyarakat. Di samping pendidikan formal yang kita dapatkan, kemampuan memperbaiki diri dan pengalaman juga merupakan hal yang mendukung upaya pendidikan seseorang di dalam bermasyarakat. Tanpa itu pengembangan individu cenderung tidak akan menjadi lebih baik. Pendidikan karakter diharapkan tidak membentuk siswa yang suka tawuran, nyontek, malas, pornografi, penyalah gunaan obat-obatan dan lain-lain.

3. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter pada tingkatan institusi mengarah pada pembentukan budaya sekolah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan, keseharian, dan simbol-simbol yang diperaktekan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut dimata masyarakat luas. Ramli (2003:4) mengemukakan, pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya

menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab. Dalam konteks kehidupan, pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi positif dan berakhhlak karimah sesuai standar kompetensi lulusan (SKL), sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

4 Proses dan Straregi Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter siswa merupakan sesuatu yang sangat penting tetapi tidak mudah dilakukan, karena perlu dilakukan dalam proses yang lama dan berlangsung seumur hidup. Apalagi karakter itu tidak langsung dimiliki oleh anak sejak ia lahir akan tetapi karakter diperoleh melalui berbagai macam pengalaman di dalam hidupnya. Pembentukan karakter merupakan suatu usaha yang melibatkan semua pihak, baik orang tua, sekolah, lingkungan sekolah, dan masyarakat luas. Oleh karena itu, pembentukan karakter tidak akan berhasil apabila semua lingkungan pendidikan tidak ada

kesinambungan, kerjasama dan keharmonisan. Pembentukan karakter merupakan bagian penting dalam proses pendidikan dalam keluarga. Pada umumnya setiap orang tua berharap anaknya berkompeten dibidangnya dan berkarakter baik. Walgito (2004:79) berpendapat bahwa pembentukan perilaku hingga menjadi karakter dibagi menjadi tiga cara yaitu: (1) kondisioning atau pembiasaan, dengan membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut; (2) pengertian (insight), cara ini mementingkan pengertian, dengan adanya pengertian mengenai perilaku akan terbentuklah perilaku; (3) model, dalam hal ini perilaku terbentuk karena adanya model atau teladan yang ditiru. Lebih lanjut Zuhriyah (2007:46) berpendapat bahwa dalam penanaman nilai dan pembentukan karakter, suasana belajar, suasana bermain, pembiasaan hidup baik dan teratur yang ada pada anak hendaklah lebih didukung dan semakin dikukuhkan. Anak harus diajak untuk melihat dan mengalami hidup bersama yang baik dan menyenangkan.

Menurut Arismantoro (2008:124) secara teori pembentukan karakter anak dimulai dari usia 0-8 tahun. Artinya di masa usia tersebut karakter anak masih dapat berubah-ubah tergantung dari pengalaman hidupnya. Oleh karena itu membentuk karakter anak harus dimulai sedini mungkin bahkan sejak anak itu dilahirkan, karena berbagai pengalaman yang dilalui oleh anak semenjak perkembangan pertamanya, mempunyai pengaruh yang besar. Berbagai pengalaman ini berpengaruh dalam mewujudkan apa yang dinamakan dengan pembentukan karakter diri secara utuh. Pembentukan karakter pada diri anak memerlukan suatu tahapan yang dirancang secara

sistematis dan berkelanjutan. Sebagai individu yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan baik atau buruk. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diminati, yang kadang muncul secara spontan. Sikap jujur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang juga dimiliki anak. Akhirnya sifat unik menunjukkan bahwa anak merupakan sosok individu yang kompleks yang memiliki perbedaan dengan individu lainnya.

Pembentukan karakter yang dilakukan di sekolah mempunyai fungsi untuk menumbuhkan kesadaran diri. Kesadaran diri merupakan proses internalisasi dari informasi yang diterima yang pada saatnya menjadi nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan diwujudkan menjadi perilaku keseharian. Oleh karena itu, walaupun kesadaran diri lebih merupakan sikap, namun diperlukan kecakapan untuk menginternalisasi informasi menjadi nilai-nilai dan kemudian mewujudkan menjadi perilaku keseharian. Kecakapan kesadaran diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai hamba Tuhan Yang Maha Esa, sebagai anggota masyarakat dan warga negara, sebagai bagian dari lingkungan, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus menjadikannya sebagai modal untuk meningkatkan diri sebagai individu yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungannya. Dengan kesadaran diri sebagai hamba Tuhan, seseorang akan ter dorong untuk beribadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya, serta mengamalkan ajaran agama yang diyakininya. Pendidikan agama bukan dimaknai sebagai pengetahuan semata, tetapi sebagai tuntunan bertindak, berperilaku, baik dalam hubungan antara dirinya

dengan Tuhan Yang Maha Esa, maupun hubungan antara manusia dengan alam lingkungannya. Kecakapan kesadaran diri dijabarkan menjadi :

- a. Kesadaran diri sebagai hamba Tuhan diharapkan mendorong peserta didik untuk beribadah sesuai dengan tuntutan agama yang dianut, berlaku jujur, bekerja keras, disiplin dan amanah terhadap kepercayaan yang dianutnya. Bukankah ini termasuk prinsip bagian dari akhlak yang diajarkan oleh semua agama?
- b. Kesadaran diri bahwa manusia sebagai makhluk sosial akan mendorong peserta didik untuk berlaku toleran kepada sesama, suka menolong dan menghindari tindakan yang menyakiti orang lain. Bukankah Tuhan YME menciptakan manusia bersuku-suku untuk saling menghormati dan saling membantu? Bukankah heteroginitas itu harmoni kehidupan yang seharusnya disinergikan?
- c. Kesadaran diri sebagai makhluk lingkungan merupakan kesadaran bahwa manusia diciptakan Tuhan YME sebagai kholifah di muka bumi dengan amanah memelihara lingkungan. Dengan kesadaran ini, pemeliharaan lingkungan bukan sebagai beban tetapi sebagai kewajiban ibadah kepada Tuhan YME, sehingga setiap orang akan terdorong untuk melaksanakannya.
- d. Kesadaran diri akan potensi yang dikaruniakan Tuhan kepada kita sebenarnya merupakan bentuk syukur kepada Tuhan. Dengan kesadaran ini peserta didik akan terdorong untuk menggali, memelihara, mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang dikaruniakan oleh Tuhan, baik berupa fisik maupun psikis. Oleh karena

itu, sejak dini siswa perlu diajak mengenal apa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dan kemudian mengoptimalkan kelebihan yang dimiliki dan memperbaiki kekurangannya.

5 Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

- a) Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
- b) Pancasila: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.

- c) Budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.
- d) Tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

H. ANAK SEKOLAH DASAR

1. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, di mana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya (Gunarsa, 2016:24).

Menurut Wong (2008:12), anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

Menurut Havighurst tugas perkembangan anak usia SD usia 9-10 tahun adalah sebagai berikut :

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik,
- b. Membangun hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya,
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin
- e. Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat,
- f. Mengembangkan konsep-konsep hidup yang perlu dalam kehidupan.
- g. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Aktivitas yang diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak sekolah dasar usia 9-12 tahun di antaranya adalah (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1992:127-128):

- a) Bermain dalam situasi berlomba atau bertanding dengan pengorganisasian yang sederhana. Misalnya: berlomba dalam beberapa macam gerakan seperti berlari, merayap, melompat, menggiring bola, adu lempar tangkap dan sebagainya. Melakukan pertandingan kecabangan olahraga yang peraturannya disederhanakan, misalnya pertandingan voli mini. Dengan pengarahan dan pengelolaan aktivitas yang baik dari guru, aktivitas ini akan berdampak kepada peningkatan kepercayaan diri anak dan kebanggaan dirinya.
- b) Aktivitas beregu atau berkelompok. Anak diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya dalam melakukan aktivitas untuk membina kebersamaan di antara mereka.

Aktivitas fisik pada kelompok anak sekolah dasar usia 9-12 tahun sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik itu sendiri. Pada umumnya anak besar baik anak laki-laki maupun anak perempuan mengalami peningkatan minat yang besar dalam melakukan aktivitas fisik. Misalnya aktivitas bermain yang dilakukan anak besar lebih didominasi oleh permainan yang bersifat aktif, seperti bermain kejar-kejaran, petak umpet, dan beberapa bentuk permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik. Tentunya disesuaikan dengan minat dan kesepakatan anak-anak dalam memilih jenis permainan yang akan dilakukan

Minat terhadap aktivitas fisik dan atau olahraga sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya. Pada anak-anak yang melakukan aktivitas fisik

dipengaruhi oleh kecenderungan sifat yang dimiliki (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1992: 129), antara lain:

- 1) Kemampuan memusatkan perhatian pada suatu macam aktivitas yang sedang dilakukan makin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tingkat konsentrasi yang cukup tinggi pada anak yang terlibat dalam aktivitas yang dilakukannya.
- 2) Semangat untuk mencari pengalaman baru cukup tinggi.
- 3) Perkembangan sosialnya makin baik yang ditunjukkan dengan luasnya pergaulan dengan semakin mendalamnya pergaulan dengan teman sebayanya.
- 4) Perbedaan perilaku antara anak laki-laki dengan anak perempuan semakin jelas, ada kecenderungan kurang senang bermain dengan lawan jenisnya. Ini semakin memperjelas bentuk aktivitas yang dominan dilakukan oleh anak laki-laki dengan anak perempuan.
- 5) Semangat untuk menguasai suatu bentuk aktivitas tertentu dan semangat berkompetisi tinggi.

Hampir seluruh aktivitas anak-anak sekolah dasar usia 9-12 tahun didominasi oleh bermain. Aktivitas bermain yang dilakukannya dapat dilaksanakan baik secara sendiri-sendiri atau berkelompok. Tugas perkembangan tersebut mendorong guru SD untuk :

- a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik,

- b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya sehingga kepribadian sosialnya berkembang,
- c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep; serta
- d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

Tabel 1. Deskripsi nilai-nilai karakteristik

NO	NILAI	DESKRIPSI
1	Religius	Sikap atau perilaku yang patuh dalam ajaran agama yang di percayai atau dianutnya.
2	Jujur	Perilaku yang disadarkan untuk menjakini diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik secara perilaku, tindakan dan pekataan.
3	Toleran	Sikap menghargai antar perbedaan baik agama, pendapat, suku, etis, dan tindakan yang berbeda dari diri kita ataupun orang lain
4	Disiplin	Sikap yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada peraturan dan ketentuan yang berlaku.
5	Kerja keras	Sikap yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan.
6	Kratif	Sikap berpikir dan tindakan yang sesalu menghasilkan cara atau hasil yang baru.
7	Mandiri	Sikap yang tidak mungkin tergantung dengan orang lain.
8	Demokratis	Perilaku atau cara berfikir dan bertindak sesuai hak, dan kewajiban
9	Rasa ingin tahu	Sikap ingin mengetahui lebih dalam dan meluas dari yang diketahui atau dipelajari
10	Semangat bangsaan	Sikap dan tindakan yang mampu menempatkan diri untuk kepentingan bangsa dan negara.
11	Cinta Tanah Air	Sikap kesetiaan, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, negara, sosial, budya , ekonomi, dan politik.

NO	NILAI	DESKRIPSI
12	Menghargai	Sikap yang mendorong sikap untuk menghormati dan menarima karya orang lain
13	Bersahabat / Komunikatif	Sikap yang senang berbicara, bergaul, dan berkerja dengan orang lain
14	Cinta Damai	Sikap yang menciptakan perasaan senang dan aman atas kehadiran kita.
15	Gemar Membaca	Sikap kebiasaan yang membuat menambah pengetahuan dengan membaca
16	Peduli Lingkungan	Sikap yang mencegah kerusakan sekitar
17	Sosial	Tindakan yang selalu menolong orang lain
18	Tanggung Jawab	Perilaku yang selalu melaksanakan tugas kewajiban dan kehakiman dengan baik

2. Kurikulum Anak Sekolah Dasar Kelas IV

Karakteristik sebuah kurikulum dipat dilihat dari konsep kurikulum 2013 yang pembelajarannya berbasis tematik dan integratif. Berdasarkan Permendikbud no. 67 th 2013, kerangka dasar dan struktur sekolah dasar dilakukan memalui pelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas i sampai vi.

Tabel 2. Judul Tema Berdasarkan Kurikulum 2013

Tabel 2. Daftar Tema Setiap Kelas IV Berdasarkan Kurikulum 2013

Judul Tema dan Subtema Kelas IV SD Semester 1		
1	Indahnya Kebersamaan	1. Keberagaman Budaya Bangsaku 2. Kebersamaan dalam Kebangsaan 3. Bersyukur atas Keberagaman
2	Selalu Berhemat Energi	1. Sumber Energi 2. Manfaat Energi 3. Energi Alternatif
3	Peduli Terhadap Makhluk Hidup	1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku 2. Kebergaman Makluk Hidup di Lingkunganku 3. Ayo Cintai Lingkungan
4	Berbagi Pekerjaan	1. Jenis-jenis Pekerjaan 2. Manfaat di Sekitar 3. Pekerjaan Orang Tuanku
5	Pahlawanku	1. Perjuangan Para Pahlawan 2. Pahlawan Kebangsaanku 3. Sikap Kepahlawanan

Judul Tema dan Subtema Kelas IV SD Semester 2		
6	Cita-citaku	1. Aku dan Cita-citaku 2. Hebatnya Cita-citaku 3. Giat Berusaha Meraih Cita-cita
7	Indahnya Keragaman di Negeriku	1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
8	Daerah Tempat Tinggalku	1. Lingkungan Tempat Tinggalku 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku 3. Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku
9	Kayanya Negeriku	1. Kekayaan Sumber Energi di Indonesia 2. Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia 3. Pemanfaatan Sumber Daya Alam Indonesia

Tabel diatas merupakan materi pelatihan yang ditujukan untuk guru yang dimuat dalam K13 dalam satu tahun pembelajaran. "Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan salah satu model pembelajaran terpadu menurut Robin Fogarty (1991) Model jaring laba-laba (webbed model)".

Adapun materi pembahasan yang digunakan pada mata pelajaran kelas Semester II SD Kelas IV untuk bersifat tematik, bedasarkan KI dan KD Sub Tema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku yang bertujuan mengetahui budaya lokal untuk kelas IV yang membahas cerita fiksi atau kesenian budaya lokal yang akan diajarkan sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia dan ada dilingkungan sekitar.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, yaitu (1) mengenal berbagai karya tiga dimensi dan membuat gambar rancangan karya tiga dimensi (2) membentuk karya tiga dimensi (3) menentukan dan menceritakan sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi.

I. Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD N 2 Pantalan pembelajaran yang berlangsung peserta didik yang yang masih belum banyak tahu tentang nilai karakter dan budaya lokal yang ada disekitar, selain itu penggunaan media yang kurang efektif dan variatif. Sehingga tidak semua media ajar yang digunakan berdapat positif kepada peserta didik.

Dari penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk menciptakan media buku ilustrasi *pop-up* yang berjudul “pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* berbasis konteks budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak sekolah dasar” pada kelas IV SD Negeri 2 Pantalan. Media ini di peruntukkan untuk kelas IV untuk pembelajaran 6 dengan Sub tema bangga terhadap daerah tempat tinggalku yang harus mengangkat cerita budaya lokal dengan buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak sekolah dasar kelas IV.

Berdasarkan kerangka pikir diatas disimpulkan bahwa penggunaan media ini diharap dapat membantu menghasilkan kemampuan berfikir peserta didik, dan dapat mengenalkan budaya lokal khususnya reog Ponorogo serta dapat memberikan pengalaman dan nilai-nilai karakter kepada peserta didik kelas IV SDN 2 Pantalan.

J. Penelitian Relevan

Berikut adalah jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Conrado R. Ruiz, Jr dan Sang N. Le pada penelitiannya yang berjudul “*Generating Multi-style Paper Pop-Up Designs Using 3D Primitive*

Fitting” pada tahun 2014 di School of Computing, National University of Singapore. menjelaskan tentang teknik dasar pembuatan *pop-up* dan manfaat *pop-up* 3d untuk buku pembelajaran yang dengan pengenalan cerita dan informasi lebih jelas kepada pembaca .

2. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh dosen di *College of Internet Distance Education Assumption University of Thailand Bangkok*, Thailand, Poonsri Vate-U-Lan, Ed.D (2015) yang berjudul “*An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching*”. Jurnal ini mengupas manfaat pembelajaran dengan pengembangan *pop-up* yang mampu menghasilkan sebuah metode baru dalam pembelajaran. Dari penelitian ini di jelaskan bahwa Penelitian kuasi eksperimental ini dilakukan dengan populasi 484 siswa kelas tiga. 99 siswa dipilih secara *purposive* untuk uji coba dan pengujian dalam proses penelitian dan pengembangan. Penelitian bahan kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan buku *pop-up* AR 3D untuk lingkungan belajar campuran di sebuah negara berkembang yang terpilih, Thailand. Hasilnya menyajikan sebuah cerita tentang kesuksesan buku *pop-up* AR 3D sebagai alat akademik yang meningkatkan pembelajaran siswa kelas tiga.
3. Nor Nashirah Nor Mahadzir melakukan penelitian di *Centre for Instructional Technology and Multimedia, Universiti Sains Malaysia, Malaysia*, (2016) yang berjudul “*The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning For*

National Primary School' Penelitian ini menguraikan penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai bentuk pengalaman yang berkembang dimana dunia nyata disempurnakan oleh konten yang dihasilkan komputer. Buku *pop-up* AR akan membantu siswa menjembatani kesenjangan antara dunia digital dan fisik. Buku *pop-up* AR dikembangkan dengan menggunakan alat *ZooBurst* dan disainnya digabungkan dengan pendekatan pemecahan masalah yang merupakan model ARCS *Keller: Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*. Proses pengembangan ditingkatkan dengan menggunakan model ARCS Keller dari desain motivasi. Hasil penelitian diperoleh dari pengamatan siswa sekolah dasar Tahun Pertama dengan menggunakan buku *pop-up* AR dan dilanjutkan dengan wawancara semi terstruktur.

4. Penelitian kesembilan adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Sri Ambarwangi (2016) yang berjudul "*Reog As Means Of Students' Appreciation And Creation In Arts And Culture Based On The Local Wisdom*" Hasil penelitian pembelajaran ini, adalah pada pelaksanaan studi Seni dan Budaya di SMK adalah untuk menunjukkan bahwa dengan mempelajari budaya lokal berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dapat tercapai. Padahal, budaya lokal yang juga mengandung kearifan lokal lebih dirasakan langsung oleh para siswa. Seni Reog, yang dikenal di sekitar Pringapus Kabupaten Semarang, dapat digunakan sebagai sarana

belajar bagi siswa, terutama dalam kegiatan apresiasi dan ungkapan. Nilai-nilai yang ada dalam seni Reog dapat disajikan secara konseptual di kelas, begitu juga langsung melalui kegiatan apresiasi dan ekspresi siswa dalam bentuk pertunjukan di lingkungan sekolah. Siswa dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran dan bisa lebih ekspresif saat mempresentasikan pertunjukan. Nilai-nilai yang ada dalam penyajian seni Reog adalah sosial, agama, nasionalisme, dan budaya. Siswa dapat menyajikan Reog dengan antusias dan ekspresif sebagai pertunjukan yang sudah ada sejak lama di lingkungan mereka sendiri, dan bahkan sudah banyak yang menjadi pelaku Reog di lingkungan mereka. Reog sudah menjadi bagian hidupnya yang memiliki peran aktualisasi diri, ekspresi, sosial, dan budaya. Sebagian besar siswa merasa bangga menjadi bagian dalam pertunjukan di tempat tinggalnya sehingga mereka tidak merasa malu untuk melayani seni di sekolah.

5. High-Low Tech Group 77 Massachusetts Ave, Cambridge, MA, MIT Media Lab (2016) yang berjudul “*Electronic Popables: Exploring Paper-Based Computing through an Interactive Pop-Up Book*”. Jurnal penelitian ini membahas teknik pembuatan dan desain perancangan yang di aplikasikan pada *pop-up* yang akan di buat. Pembuatan media *pop-up* di tinjau dari segi materialitas, fungsionalitas, dan kecantikan sangat terkait. Dengan secara eksplisit, pentingnya pembuatan media *pop-up* dilihat dari dual estetika dan fungsi, perancang dapat memanfaatkan potensi penuh dari semua

bahan. Dalam memperjuangkan pengaruh estetika, sifat fungsional dan material baru ditemukan. Sebaliknya, kendala material dan fungsional menimbulkan gaya dan cara pandang baru untuk pembuatan *pop-up*.

6. Lesley Kaiser, 2015. Auckland University of Technology, New Zealand melakukan penelitian tentang cara mendesain dan membuat buku 3D. Dengan Judul "*Multimodal Books in a Tertiary Context: Bridging the Gap between Traditional Book Arts and New Technologies*" Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana buku *Pop-Up* dapat digunakan untuk mengintegrasikan buku lama dan baru yang berteknologi untuk mempertahankan aspek kegunaan, dari buku-buku cetak tangan-terikat dan melengkapi komunikasi yang ditingkatka potensi melalui e-Buku dengan pendekatan kombinatorial dan transformasional untuk belajar, mengajar, menciptakan dan membuat diimplementasikan.
7. Muhamad Fauzan Muttaqin. 2018 pada penelitiannya yang berjudul "*The Implementation Main Values of Character Education Reinforcement in Elementary School*" menyatakan bahwa bertujuan untuk menganalisis implementasi nilai-nilai utama Karakter dan penguatan Pendidikan di sekolah dasar melalui cerita dan kehidupan sehari-hari untuk membiasakan diri peseta didik menjadi generasi yang baik, jujur, bertanggung jawab dan disiplin.
8. Dr. Sardjijo, adalah merupakan dosen dari universitas terbuka Jakarta yang pelakukan peniltian di tahun 2017 dengan judul "Character

Education through Good Harmony Activities” menurutnya Pendidikan karakter nasional telah menjadi kebutuhan utama bagi orang Indonesia, berbagai metode telah dicoba untuk dibangun dan memperkuat karakter nasional, terutama karakter siswa, dan terutama karakter siswa sekolah dasar sebagai pembangunan karakter selama tahap dasar harus ditanamkan untuk karakter yang diatur dengan baik. Proses pembentukan karakter siswa di SD sekolah adalah tanggung jawab semua elemen sekolah, terutama guru, kepala sekolah, dan staf pendidikan. Hasilnya menunjukkan sekolah telah berupaya mengimplementasikan pembentukan karakter melalui kegiatan harmoni yang baik di sekolah. Aktivitas harmoni yang baik adalah diterapkan melalui kegiatan pra-pembelajaran, proses pembelajaran, co-dan ekstrakurikuler, dan juga waktu istirahat dan waktu luang.

9. Larry P. Nucci dan Darcia Narvaez, jurnal *internasional of intructions* pada tahun 2011 dengan judul “*Handbook Of Moral And Character Education*”, Mecit Aslan Research Assistant, Yüzüncü Yıl University, Turkey. Tujuan pada penelitian ini adalah tentang hubungan di sekolah dan ruang kelas, dengan pendekatan pendidikan moral dan karakter dan mengakui pentingnya interaksi sosial untuk pertumbuhan moral siswa. Praktik dan pengalaman pendidikan yang dirancang untuk memengaruhi perkembangan moral siswa dengan budaya kesenian.
10. Sumanto. 2017, jurnal of social sciences (COES&RJ-JSS) dengan judul “*Analysis on symbolic meaning of drawing arts by elementary*

Reog Ponorogo school children" yang bertujuan untuk menganalisis karakter, makna simbolik seni menggambar oleh anak sekolah dasar dengan objek Reog Ponorogo. Keunikan realitas pada kehidupan anak-anak lebih didominasi dalam bentuk seni gambar yang berbasis pada sensitivitas perasaan individu dengan rangsangan pengenalan kesenian Reog Ponorogo.