

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL BERBASIS
KESENIAN TRADISIONAL BANTENGAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NU BULULAWANG**

SKRIPSI

OLEH

**NUFUS NABILAH
NIM. 210102110015**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL BERBASIS
KESENIAN TRADISIONAL BANTENGAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NU BULULAWANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

**NUFUS NABILAH
NIM. 210102110015**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP NU Bululawang” oleh Nufus Nabilah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang skripsi.

Pembimbing



Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP. 199403192019032026

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19711070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Nu Bululawang**" oleh Nufus Nabilah

telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 24 Juni 2025
dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

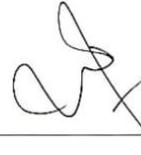
Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Umi Julaihah, M. Si
197907282006042002

:



Penguji

Dr. Saiful Amin, M.Pd
198709222015031005

:



Sekretaris Penguji

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
199403192019032026

:



Pembimbing

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
199403192019032026

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang



Nur Ali, M.Pd
198504031998031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nufus Nabilah
NIM : 210102110015
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal
Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Smp Nu
Bululawang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 16 Juni 2025

Hormat saya



Nufus Nabilah

NIM. 210102110015

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, kekuatan, dan jalan yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala rasa syukur yang tak terukur, dengan cinta yang tak terucap kata, dan dengan segenap kerendahan hati, karya sederhana ini penulis mempersembahkan untuk mereka yang menjadi pelita dalam tiap langkah perjuangan ini:

1. Yang teristimewa, penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tersayang “Bapak Haeroni” dan “Ibu Nur Wasilah” yang selalu menjadi sumber kekuatan, dalam doa-doa malam kalian yang tak pernah henti, dalam keringat yang tak pernah kalian hitung, dalam kasih sayang yang tak pernah kalian pinta kembali. Segala restu, cinta, dan pengorbanan yang kalian berikan adalah pondasi terkuat dalam setiap babak hidup. Terima kasih telah menjadi langit tempat berteduh dan bumi tempat berpijak.
2. Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd, dosen pembimbing yang sangat luar biasa, Terima kasih telah menjadi cahaya dalam gelapnya keraguan, terima kasih atas bimbingan disetiap puing puing kata, kesabaran, ketulusan dalam setiap arahan, terimakasih telah menuntunku bukan hanya dalam karya ilmiah ini, tetapi juga dalam menjadi pribadi yang lebih kuat dan bijak.
3. Bude tersayang, Ibu Rohimah Penulis menyampaikan terima kasih atas perhatian, dukungan, dan doa yang tulus selama proses penyusunan skripsi ini, Kehangatan dan semangat yang Bude berikan menjadi bagian berharga dalam perjalanan ini.

4. Sahabat tercinta Fina Sabila Amanah, Himmatul Izzah, Afif Berlian Saputri, dan Tazkia Nur Rizki terimakasih penulis ucapkan atas keikhlasan hati yang kalian berikan untuk selalu membantu setiap kesusahan dan kebingungan, terimakasih karena selalu ada.
5. Barudak 23, teman 24/7 di Pondok Pesantren Syabilurrsyad Gasek. Sari, Sayyidatul, Farah, Nava, Ayin, dan Zulfa, keluarga kedua di perantauan, terimakasih karena selalu menyalurkan kebahagiaan dan semangat. Terimakasih untuk tawa, pelukan hangat, dan bahu tempat bersandar di antara lelah dan tangis perjuangan.

LEMBAR MOTTO

“Tradisi itu bukan untuk ditinggalkan, tapi dijadikan pijakan agar kita tidak kehilangan arah di zaman yang berubah.”

Cak Nun (Emha Ainun Nadjib)

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nufus Nabilah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamua'laikum, Wr, Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nufus Nabilah

NIM : 210102110015

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis

Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa Di Smp Nu Bululawang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum, Wr, Wb.

Dosen Pembimbing,



Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan keadaan sehat walafiyat. Tidak lupa, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Sehingga penulis mampu menyusun Skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Nu Bululawang” dengan lancar. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan orang-orang terbaik disekitar. Sebagai ungkapan syukur dan rasa kebahagiaan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS
4. Sharfina Nur Amalina, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi dengan penuh ketulusan telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan,

saran, dan arahan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun skripsi ini.

5. Azharotunnafi, M.Pd dan Rika Inggit Asmawati, M.A, selaku Validator ahli media dan ahli materi.
6. Kedua orang tua, keluarga, sahabat tercinta penulis yang selalu mendukung serta mendoakan penulis.

Semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini dimasa mendatang, sehingga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya kalangan yang sedang berpendidikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Pengembangan.....	12
H. Definisi Istilah.....	19
I. Sistematika Penulisan.....	20
BAB II	21
KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori	21
1. Kajian Tentang Bahan Ajar.....	21
2. Kajian Tentang Sejarah Lokal.....	28
3. Kajian Tentang Kesenian Tradisional Bantengan	34
4. Kajian Tentang Motivasi Belajar Siswa.....	22
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	26
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba	38

E. Jenis Data	38
F. Instrument Pengumpulan Data	39
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Analisis Data	42
BAB IV	48
HASIL PENGEMBANGAN.....	48
A. Proses Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Bantengan 48	
B. Penyajian dan Analisis Data.....	86
BAB V.....	91
PEMBAHASAN	91
A. Proses Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisionl Bantengan.....	91
B. Efektivitas Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Terhadap Motivasi Belajar Siswa	96
BAB VI.....	102
PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	106
DAFTAR LAMPIRAN	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 2. Prosedur Pengembangan	36
Gambar 3.1 Logo Canva.....	57
Gambar 4.2 Pemilihan Jenis Desain	58
Gambar 5.3 Pengaturan Elemen	59
Gambar 6.4 Proses Penyimpanan Desain	60
Gambar 7.5 Proses pengeditan template dalam word.....	61
Gambar 8.6 Layout Desain Bahan Ajar sebelum tahap unggah Flipbook	61
Gambar 9.7 Proses Penyesuaian Desain Dengan isi.....	62
Gambar 10.7 Logo Heyzine Flipbook	63
Gambar 11.8 Mencari Web Heyzine Di Google	64
Gambar 12.9 proses upload pdf ke heyzine.....	65
Gambar 13.10 penyalinan URL Flipbook	66
Gambar 14 Mencari Web QR Barcode di Google.....	67
Gambar 15 Proses Memasukkan URL	68
Gambar 16 Proses Penyesuaian Tampilan Dan Tahap Download	69

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Originalitas Penelitian	16
Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	40
Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	40
Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	40
Table 3.4 Skala Likert	43
Table 3.5 Interpretasi Prosentase Kelayakan.....	44
Table 3.6 Hasil Uji Validitas	45
Table 3.7 Hasil uji Reliabilitas	46
Table 4.1 Penilaian Validasi Ahli Materi	71
Table 4.2 Penilaian Validasi Ahli Media.....	75
Table 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Table 4.4 Penilaian Validasi Oleh Guru IPS	79
Table 4.5 Hasil Respon Siswa	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	110
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian.....	112
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	113
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media	114
Lampiran 6 Bahan Ajar	115
Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi	161
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media	165
Lampiran 9 Data Validitas Dan Reliabilitas.....	168
Lampiran 10 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	170
Lampiran 11 Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	173
Lampiran 12 Angket Pnilaian Guru	174
Lampiran 13 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi).....	178
Lampiran 14 Data Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi).....	181
Lampiran 15 Angket Pretest.....	182
Lampiran 16 Data Pretest.....	184
Lampiran 17 Angket Posttest	185
Lampiran 18 Data Posttest	187
Lampiran 19 Dokumentasi Pra Penelitian (Observasi)	188
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	189
Lampiran 21 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi)	190
Lampiran 22 Prosentase Turnitin	193
Lampiran 23 Sertifikat Bebas Plagiasi	194

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

ABSTRAK

Nabilah, Nufus. 2025. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP NU Bululawang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Sharfina Nur Amalina, M.Pd.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Sejarah Lokal, Kesenian Bantengan, Motivasi Belajar.

Pembelajaran sejarah sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena penyajian materi yang bersifat tekstual dan tidak kontekstual. Untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu solusi yang diterapkan adalah pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital interaktif yang terintegrasi dengan QR barcode dan flipbook untuk memudahkan akses dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP NU Bululawang. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta penilaian guru mata pelajaran IPS. Efektivitas bahan ajar diukur melalui pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan skala Likert dan persentase keberhasilan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli, dan (2) penggunaan bahan ajar ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor posttest dibandingkan pretest dengan selisih yang signifikan. Selain itu, respon siswa terhadap bahan ajar menunjukkan kategori sangat baik dengan tingkat keberhasilan sebesar 91%. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lanjutan dengan menambahkan fitur berbasis permainan (gamifikasi) dan integrasi multimedia yang lebih luas untuk memperkuat pengalaman belajar siswa secara interaktif dan bermakna.

ABSTRACT

Nabilah, Nufus. 2025. *The Development of Digital Local History Teaching Materials Based on Traditional Bantengan Art to Improve Students' Learning Motivation at SMP NU Bululawang*. Undergraduate Thesis. Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Sharfina Nur Amalina, M.Pd.

Keywords: Digital Teaching Material, Local History, Bantengan Art, Learning Motivation, Interactive Flipbook

History learning is often perceived as uninteresting by students due to its textual and non-contextual presentation. To enhance learning effectiveness and student motivation, innovation in learning media is necessary, especially those tailored to the characteristics of the digital generation. One such solution is the development of digital teaching materials in local history based on the traditional Bantengan art. This research focuses on the development of interactive digital teaching materials integrated with QR barcodes and flipbooks to facilitate access and increase student engagement with the content.

The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were seventh-grade students at SMP NU Bululawang. Feasibility tests were conducted by content and media experts, as well as assessments from social studies teachers. The effectiveness of the teaching material was measured using pretest and posttest scores analyzed with Likert scale and percentage-based performance metrics.

The results indicate that (1) the digital teaching material based on traditional Bantengan art is highly feasible according to expert validation, and (2) its implementation effectively improves students' learning motivation, as shown by a significant increase in the average posttest scores compared to the pretest. Additionally, student responses to the material were categorized as excellent, with a success rate of 91%. This study recommends further development by incorporating gamification features and broader multimedia integration to strengthen interactive and meaningful learning experiences.

مستخلص البحث

نبيلة، نفوس. ٢٠٢٥. تطوير مواد تدريس التاريخ المحلي الرقمية المستندة إلى الفنون التقليدية البانتانجان لزيادة تحفيز الطلاب على التعلم في المدرسة المتوسطة نفضة العلماء بولولوانج. بحث جامعي. قسم التعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرفة: شارفينا نور أمالينا، الماجستير.

الكلمة الأساسية: مواد التدريس الرقمية، التاريخ المحلي، فن البانتانجان، دوافع التعلم.

غالبًا ما يعتبر تعلم التاريخ أقل إثارة للاهتمام من قبل الطلاب بسبب عرض المواد النصية وغير النصية. ولزيادة فعالية وتحفيز الطلاب على التعلم، هناك حاجة إلى الابتكار في وسائط التعلم التي تتوافق مع خصائص الجيل الرقمي. أحد الحلول المطبقة هو تطوير مواد تعليمية رقمية للتاريخ المحلي تعتمد على فن البانتانجان التقليدي.

يركز هذا البحث على تطوير مواد تعليمية رقمية تفاعلية مدججة مع رموز الاستجابة السريعة والكتب المقلوبة لتسهيل الوصول إلى المواد وزيادة اهتمام الطلاب بها. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير باستخدام نموذج *ADDIE*، والذي يتكون من خمس مراحل رئيسية: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كان المشاركون في البحث هو طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة نفضة العلماء بولولوانج. تم إجراء اختبار الجدوى من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام، بالإضافة إلى تقييم معلمي الدراسات الاجتماعية. تم قياس فعالية المواد التعليمية من خلال الاختبار القبلي والبعدي الذي تم تحليله باستخدام مقياس ليكرت والنسبة المئوية للنجاح.

تشمل نتائج هذا البحث ما يلي: (1) مواد تعليمية التاريخ المحلي الرقمية المستندة إلى فنون بانتانجان التقليدية قد أعلن عن جدوى استخدامها استنادًا إلى مصادقة الخبراء، و(2) أثبت استخدام هذه المواد التعليمية فعاليتها في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب، وهو ما ظهر من خلال زيادة متوسط درجات الاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي بفارق كبير. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت استجابات الطلاب للمواد التعليمية فئة جيدة جدًا بنسبة نجاح بلغت 91%. يوصي هذا البحث بمزيد من التطوير من خلال إضافة ميزات قائمة على الألعاب (التلعيب) ودمج الوسائط المتعددة على نطاق أوسع لتعزيز تجربة التعلم لدى الطلاب بطريقة تفاعلية وذات مغزى.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting di dalam suatu negara. Pendidikan berperan penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan juga tidak hanya memfasilitasi transfer ilmu, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai moral yang penting untuk kehidupan sosial. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan individu dan masyarakat guna menjaga dan mempertahankan eksistensinya sebagai suatu bangsa¹. Pentingnya pendidikan juga tidak terlepas dari peran bahan ajar sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang efektif dan relevan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Bahan ajar yang berkualitas akan membantu membangun karakter dan moral peserta didik.

Bahan ajar adalah faktor eksternal yang dapat memperkuat motivasi belajar internal siswa. Salah satu cara untuk mempengaruhi kegiatan belajar adalah dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran dalam aktivitas tersebut. Bahan ajar yang dirancang dengan lengkap, termasuk adanya media dan sumber belajar yang memadai, akan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga proses belajar siswa menjadi lebih optimal. Dengan desain yang baik serta isi dan

¹ Wafa Khairunisa and Siska Damayanti, "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Suatu Negara Pada Generasi Milenial Abad-21," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1 (2023): 35–42.

ilustrasi yang menarik, bahan ajar dapat mendorong siswa untuk menggunakannya sebagai bahan atau sumber belajar². Bahan ajar yang secara umum berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi yang sangat efektif, dapat disusun dengan berbagai bentuk sesuai konteks kebutuhan pembelajaran. Dalam hal ini, bahan ajar yang berperan sebagai media dan sumber dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran, perlu dirancang dalam beragam bentuk agar lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah mengembangkan bahan ajar sejarah lokal, yang memiliki keunggulan dalam memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa serta meningkatkan keterkaitan emosional mereka terhadap materi yang dipelajari.

Sejarah lokal adalah bagian dari studi sejarah yang berfokus pada peristiwa, tokoh, budaya, dan tradisi yang terjadi atau berkembang dalam suatu wilayah tertentu. Sejarah ini mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat setempat, seperti adat istiadat, kepercayaan, seni, serta hubungan sosial yang khas dan unik bagi daerah tersebut. Sejarah lokal merupakan acuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang lingkungan sekitar mereka dengan menyajikan peninggalan-peninggalan sejarah sebagai wujud budaya, sejarah lokal sendiri juga merupakan sebuah kajian tentang peristiwa masa lalu yang dilalui oleh suatu orang atau kelompok di dalam wilayah geografis tertentu³.

² Asep Herry Hernawan, Hj Permasih, and Laksmi Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar," *Direktorat UPI, Bandung* 4, no. 11 (2012): 1–13.

³ Muhammad Afrillyan Dwi Syahputra, Sariyatun Sariyatun, and Deny Tri Ardianto, "Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa," *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 4, no. 1 (2020): 85–94.

Pembelajaran sejarah lokal juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kontribusi komunitas mereka dalam sejarah nasional, sehingga menumbuhkan kebanggaan dan keterikatan terhadap budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam konteks ini, sejarah lokal memiliki potensi besar untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermakna dan relevan bagi siswa, karena mereka mempelajari sesuatu yang dekat dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari mereka. Sejarah lokal dan kesenian tradisional memiliki hubungan yang erat, dimana kesenian tradisional sering kali menjadi cerminan dari sejarah, nilai, dan identitas budaya suatu masyarakat. Dalam konteks pendidikan, mengaitkan sejarah lokal dengan kesenian tradisional dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam mengenai asal-usul budaya serta nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi. Melalui pembelajaran berbasis kesenian, seperti pertunjukan, tarian, atau musik tradisional, siswa tidak hanya belajar fakta-fakta sejarah, tetapi juga mengalami dan memahami semangat zaman serta karakter masyarakat pada masa lalu⁴. Dengan memahami pentingnya sejarah lokal sebagai bagian dari identitas budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, pengembangan bahan ajar berbasis kesenian tradisional Bantengan menjadi langkah strategis dalam memperkenalkan budaya lokal secara lebih mendalam. Memahami sejarah lokal sebagai bagian dari identitas budaya yang dekat dengan kehidupan siswa mendorong pengembangan bahan ajar berbasis kesenian

⁴ I Wayan Mertha and Mahfud Mahfud, "Pemanfaatan Kesenian Tradisional Barong Desa Kemiren Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Di SMA," *Jurnal Sangkala* 2, no. 2 (2023): 86–103.

tradisional Bantengan sebagai upaya strategis untuk memperkenalkan budaya lokal di era globalisasi.

Pengembangan bahan ajar sejarah lokal menjadikan kesenian tradisional Bantengan sebagai alat strategis untuk memperkuat identitas budaya di tengah arus globalisasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bintang Panduraja Siburian, Globalisasi adalah fenomena yang dinamis dalam perkembangan peradaban manusia, terus berkembang ditengah masyarakat luas, dan menjadi bagian integral dari perjalanan hidup manusia. Proses globalisasi ini semakin dipercepat oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi⁵. Globalisasi ditandai oleh pesatnya kemajuan dalam teknologi, informasi, dan ilmu pengetahuan, yang sering dikaitkan oleh modernisasi. Hal ini menjadikan globalisasi dan modernisasi sebagai dua konsep yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Dampak globalisasi sangat terasa dalam kehidupan dan pola pikir masyarakat Indonesia, dengan arus globalisasi yang masuk begitu cepat, terjadi perubahan begitu besar dalam berbagai aspek kehidupan terutama dikalangan generasi muda, generasi muda cenderung lebih terbuka terhadap pembaruan sehingga mereka memiliki potensi lebih besar untuk dipengaruhi oleh globalisasi. Hal ini mendorong pola pikir yang lebih maju dan modern, yang dapat mendukung kemajuan bangsa Indonesia, namun tidak sedikit generasi muda yang terkena dampak negatif dari perubahan ini, sehingga beresiko kehilangan identitas mereka sebagai bangsa yang berasal dari bangsa Indonesia⁶. Melalui integrasi kesenian Bantengan dalam

⁵ Lanny Nurhasanah, Bintang Panduraja Siburian, and Jihan Alfira Fitriana, "Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia," *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2021): 31–39.

⁶ Ibid. Hlm. 34

pembelajaran, siswa tidak hanya mengenal warisan budaya, tetapi juga memahami nilai-nilai lokal yang mengakar, seperti keberanian, solidaritas, dan penghormatan terhadap leluhur. Pendekatan ini tidak hanya melestarikan kesenian Bantengan dalam pembelajaran, siswa tidak hanya mengenal warisan budaya, tetapi juga memahami nilai-nilai lokal yang mengakar, seperti keberanian, solidaritas, dan penghormatan terhadap leluhur. Pendekatan ini tidak hanya melestarikan kesenian tradisional tetapi juga membantu generasi muda menghadapi globalisasi dengan tetap berpegang pada identitas kebangsaan.

Kesenian Bantengan merupakan suatu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Indonesia, dan berkembang di daerah Jawa Timur, Malang. Dalam cerita sejarah, kesenian Bantengan ini sudah ada di Malang sejak lama, dari adanya cerita tentang hubungan seni dengan masalah dan dari adanya informasi bahwa seni ini sesuai dengan relief Candi Jago di Tumpang, Kabupaten Malang⁷. Kesenian Bantengan yang populer di Malang memiliki sejarah yang panjang dan kompleks. Dalam perkembangannya, Bantengan menjadi salah satu dari kesenian yang dipentaskan untuk umum, terutama dalam perayaan-perayaan besar seperti karnaval kemerdekaan. Unsur mistis yang sering kali muncul dalam pertunjukan Bantengan juga menjadi bagian penting dari ritualnya. Pemain seringkali kesurupan dan dipulihkan oleh sesepuh dengan doa dan ritual khusus, menandakan keterhubungan antara dunia fisik dan spiritual⁸. Kebudayaan

⁷ Muhamad Nashichuddin and Muhammad Gibravil Rifki, "Makna Dan Transmisi Mantra Pemanggilan Arwah Kesenian Jawa Bantengandaerah Mburing Malang Jawa Timur," *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 6, no. 1 (2018): 57–64.

⁸ Nico Hermiawan, "Jejak-Jejak Mistik Di Balik Kesenian Bantengan Malang," *Perspektif* 8, no. 2 (2013): 141–63.

Bantengan ini sangatlah melekat pada masyarakat di Kabupaten Malang, mulai dari kalangan anak-anak sampai orang tua. Tak terkecuali pada siswa-siswi SMP NU Bululawang. Namun, ditengah arus globalisasi yang semakin kuat kebudayaan lokal seperti Bantengan menghadapi tantangan besar untuk tetap lestari. Kebudayaan Bantengan yang begitu melekat pada masyarakat Kabupaten Malang juga tercermin dalam kehidupan sosial budaya di SMP NU Bululawang. Sekolah ini berada di lingkungan yang masyarakatnya masih menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional, termasuk dalam melestarikan kesenian lokal seperti Bantengan. Para siswa tidak hanya mengenal Bantengan sebagai tontonan, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, di tengah arus globalisasi dan pengaruh budaya luar, minat terhadap kesenian tradisional ini mulai tergerus, terutama di kalangan generasi muda. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi pihak sekolah dan masyarakat sekitar dalam menanamkan kembali nilai-nilai budaya lokal kepada siswa, agar semangat melestarikan warisan budaya seperti Bantengan tetap terjaga di lingkungan SMP NU Bululawang.

Pengembangan bahan ajar berbasis kesenian tradisional bantengan disekolah ini menjadi sangat relevan untuk mengintegrasikan budaya lokal kedalam proses pembelajaran sejarah. Pengembangan bahan ajar ini menjadi penting, terutama karena dikelas sering ditemukan masalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari sejarah. Banyak siswa yang merasa bahwa materi sejarah terlalu monoton dan tidak memiliki keterkaitan dalam kehidupan mereka, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kontekstual.

Dengan memberikan pengalaman dan mengenalkan sejarah lokal daerahnya diharapkan hasil belajar siswa menjadi maksimal sehingga menciptakan motivasi belajar sejarah yang tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vidya Putri Kartini didapatkan hasil bahwasanya bahan ajar sejarah lokal berbasis perjuangan rakyat kerinci melawan Belanda adalah baik untuk dijadikan bahan ajar berbasis sejarah lokal yang lebih variatif dan interaktif dalam membangun jiwa nasionalisme peserta didik⁹. Pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan dapat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlibatan siswa Dalam kesenian lokal seperti Bantengan memungkinkan mereka merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna, dengan demikian, pembelajaran berbasis budaya ini tidak hanya memperkaya pengetahuan sejarah, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan antusiasme siswa terhadap tradisi lokal mereka.

Motivasi belajar merupakan suatu kondisi yang terdapat dalam diri seorang individu, dimana seseorang tersebut mendapatkan dorongan untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan. Motivasi belajar menjadi salah satu kebutuhan penting bagi siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor untuk membantu semangat belajar siswa. Motivasi belajar menjadi landasan bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, yang mana hasil belajar

⁹ Vidya Putri Kartini, Taofik Kurohman, and Budi Purnomo, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS PERJUANGAN RAKYAT KERINCI MELAWAN BELANDA (1901-1903) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA," *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 1, no. 1 (2022): 50–58.

selanjutnya akan dijadikan dasar dalam menentukan kompetensi yang diharapkan¹⁰. Pada motivasi belajar ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri peserta didik, seperti dapat dipengaruhi oleh teman sebaya, lingkungan belajar, dan lingkungan sosial masyarakat. Lingkungan sosial masyarakat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar¹¹. Peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi terhadap kesenian Bantengan, bahkan banyak diantara mereka yang secara aktif terlibat dalam pertunjukan maupun kegiatan yang berkaitan dengan kesenian tersebut. Kesenian ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mencerminkan identitas budaya lokal yang penting. Dengan mengaitkan pembelajaran sejarah lokal dengan minat siswa terhadap kesenian Bantengan, dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Materi yang relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa terbukti mampu mendorong rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap warisan budaya mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

¹⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.

¹¹ Nurul Hidayah and Fiki Hermansyah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas v Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2018): 87–93.

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional bantengan yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari sejarah lokal.
2. Mengetahui efektivitas siswa terhadap bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan, dengan harapan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang disukai siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memperluas teori pembelajaran kontekstual dengan menunjukkan bagaimana integrasi budaya lokal, seperti kesenian bantengan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam sejarah. Ini

menambah pemahaman mengenai peran penting konteks budaya lokal dalam menyajikan materi yang lebih relevan dan menarik bagi siswa.

- b. Penelitian ini memfokuskan bahwa bahan ajar yang mengandung unsur budaya lokal dapat berperan dalam membangun rasa cinta dan bangga terhadap identitas budaya siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Pengembangan bahan ajar ini dapat membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, dengan mengedepankan kesenian tradisional seperti Bantengan, lembaga pendidikan dapat memperkuat identitas dan sejarah lokalnya, sekaligus mendukung pelestarian budaya di lingkungan sekolah khususnya di SMP NU Bululawang.

b. Bagi Pengembangan dan Ilmu Pengetahuan

Melalui pengembangan bahan ajar ini, dapat dihasilkan pengetahuan baru mengenai kesenian Bantengan, serta hubungan antara kesenian tersebut dengan sejarah dan budaya lokal.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang ingin mengembangkan bahan ajar berbasis budaya atau melakukan penelitian sejenis dalam konteks yang berbeda.

d. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang bahan ajar yang efektif, serta memahami lebih dalam tentang pentingnya integrasi budaya dalam pendidikan. Penulis juga dapat meningkatkan reputasi akademisnya melalui publikasi hasil penelitian ini, yang menunjukkan kontribusi nyata terhadap pendidikan dan pelestarian budaya lokal.

E. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan ini terletak pada cakupan penerapannya yang masih terbatas pada konteks budaya tertentu, sehingga efektivitasnya mungkin optimal jika diterapkan diluar wilayah atau komunitas yang memiliki keterikatan langsung dengan budaya Bantengan. Produk ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghubungkan pembelajaran Sejarah lokal, namun dampaknya terhadap motivasi belajar mungkin berbeda di wilayah yang memiliki latar budaya yang berbeda. Selain itu, penerapan bahan ajar ini memerlukan pemahaman guru terhadap kesenian Bantengan, yang bisa menjadi tantangan bagi guru yang tidak familiar dengan budaya tersebut. Oleh karena itu, bahan ajar ini lebih efektif sebagai solusi lokal dan memerlukan adaptasi atau pengembangan lebih lanjut untuk pemanfaatan diwilayah dengan budaya yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis kesenian tradisional Bantengan untuk kelas VII SMP NU

Bululawang yang mempunyai spesifikasi yaitu, bahan ajar ini dirancang agar siswa tidak hanya sekedar memainkan kesenian Bantengan, tetapi juga memahami sejarah, makna simbolis, dan esensi budaya dibaliknya. Bahan ajar ini berbasis digital berupa QR barcode yang terintegrasi dengan flipbook interaktif, sehingga memudahkan siswa mengakses konten digital seperti teks, gambar, dan video melalui perangkat mereka. Flipbook ini menyajikan bahan ajar dalam bentuk tampilan seperti buku nyata yang dapat dibalik halamannya secara digital, memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif. Dengan fitur ini, pembelajaran menjadi lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Materi yang disajikan mencakup sejarah dan asal-usul Bantengan, makna simbolis, tokoh penting, unsur ritual, hingga gerakan, kostum, dan alat musik yang digunakan. Desain bahan ajar dibuat menarik dengan elemen visual berkualitas dari Canva, menggunakan skema warna lokal seperti hitam, merah, dan putih, serta dilengkapi ilustrasi yang terkait Bantengan untuk memperkuat identitas budaya. Selain itu, bahan ajar ini juga menyertakan kuis, refleksi, dan aktivitas guna mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan.

G. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas pengembangan ini akan dipaparkan mengenai persamaan serta perbedaan pada aspek-aspek kajian penelitian ini dengan penelitian terdahulu atau sebelumnya. Orisinalitas pengembangan diperlukan agar terhindar dari terjadinya kesamaan mengkaji penelitian yang isinya dari beberapa kemiripan yang sama. Penelitian ini mengusung tema yang belum banyak dieksplorasi, yaitu Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional

Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dengan pendekatan yang berbeda dan fokus pada siswa kelas VII, penelitian ini memberikan perspektif baru dan relevan. Berikut peneliti yang akan dijabarkan ada lima penelitian diantaranya:

Penelitian yang pertama yaitu dari Dyah Nurdiana Safitri (2019), Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang”* penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal yang dilatarbelakangi oleh permasalahan di SDN 1 Ngenep, Kabupaten Malang. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena buku ajar yang digunakan oleh guru kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Selain itu, ketersediaan bahan ajar tematik sebagai acuan dalam proses pembelajaran di kelas juga sangat terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Ngenep.

Penelitian yang kedua yaitu dari Dina Amiria Sari (2018), Skripsi, Universitas Negeri Malang, dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis QR Barcode Pada Materi Sejarah Lokal Malang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singosari”* penelitian ini berlatar belakang keterbatasan kemampuan kita untuk mengamati secara langsung

peristiwa sejarah dapat diatasi melalui sumber-sumber sejarah. Keadaan ini mengharuskan guru sejarah untuk memanfaatkan berbagai alat bantu mengajar yang dapat memfisiualisasikan peristiwa sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengalaami peristiwa tersebut dalam pembelajaran sejarah dikelas. Adapun hasil dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar leaflet berbasis QR barcode ini layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang ketiga yaitu dari Vidya Putri Kartini, Taofik Kurohman (2022), Jurnal, Universitas Jambi, dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Perjuangan Rakyat Kerinci Melawan Belanda (1901-1903) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*" penelitian ini berlatar belakang penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar berbasis sejarah lokal Indonesia di Kerinci dalam kurun waktu saat terjadinya imperialisme dan kolonialisme Eropa. Hasil dari penelitian ini adalah baik untuk dijadikan bahan ajar berbasis sejarah lokal yang lebih variative dan interaktif dalam membangun jiwa nasionalisme peserta didik.

Penelitian yang keempat yaitu dari Syaiful Amin (2017), Skripsi, Universitas Negeri Semarang, dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout Berbasis Sejarah Lokal Dengan Materi Perjuangan Rakyat Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan Dalam Agresi Militer Belanda I Tahun 1947*" penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar berupa handout dengan materi perjuangan rakyat, serta mengevaluasi kelayakan penggunaan handout tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar

yang dikembangkan adalah handout berbasis sejarah lokal dengan materi perjuangan rakyat Banyumas dalam mempertahankan kemerdekaan selama Agresi Militer Belanda I tahun 1947. Handout ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, serta didukung oleh sumber-sumber yang relevan. Berdasarkan hasil evaluasi, disimpulkan bahwa handout ini layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Penelitian yang kelima yaitu dari Berril Imsi Qi Nora et al., 2023, Jurnal, Universitas PGRI Madiun, dengan judul "*Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas v sdn 04 madiun lor*". Penelitian ini berfokus untuk menguji kelayakan, kepraktisan, hasil belajar, dan motivasi belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis Flipbook dalam pembelajaran tematik di kelas 5 SDN 04 Madiun Lor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar berbasis Flipbook secara signifikan mampu meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, dengan capaian nilai yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta dikategorikan sangat efektif. Dari sisi kepraktisan, bahan ajar ini dinilai sangat mudah digunakan, terbukti dari respon positif siswa yang mencapai 87% dalam kategori presentase 80%–100%. Validitas bahan ajar telah dibuktikan melalui penilaian para ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa, yang memberikan hasil sangat valid dalam rentang 80%–100%, menandakan bahwa bahan ajar ini telah melalui tahapan validasi dan layak diterapkan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi. Selain itu, hasil angket motivasi belajar juga memperlihatkan

bahwa penggunaan Flipbook mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, dengan skor tinggi mencapai 79% dalam kisaran 80%–100%.

Table 1.1 Originalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal DLL), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dyah Nurdiana Safitri, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan elemen kearifan lokal. - Fokus pada pemahaman dan keterlibatan siswa melalui bahan ajar kontekstual yang relevan dengan budaya lokal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subtema yang diangkat adalah “keunikan daerah tempat tinggalku” - Lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar atau pencapaian akademik 	<ul style="list-style-type: none"> - Orisinalitasnya terletak pada fokus materi yang unik dan potensinya untuk meningkatkan motivasi siswa melalui keterkaitan budaya lokal yang mereka kenal. - Dengan menggunakan kesenian Bantengan, penelitian ini bukan hanya menyampaikan sejarah secara kognitif tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan melalui budaya visual dan performatif.
2.	Dina Amiria Sari “Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis QR Barcode Pada Materi Sejarah Lokal Malang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singosari”. Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal dari Malang, dengan tujuan memperkaya pemahaman siswa mengenai sejarah lokal - Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini ditunjukkan untuk siswa kelas X di SMK Negeri 	
3.	Vidya Putri Kartini, Taofik Kurohman, “Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada pengembangan bahan ajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada peristiwa 	

	<p>Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Perjuangan Rakyat Kerinci Melawan Belanda (1901-1903) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia , Jurnal, Universitas Jambi, 2022</p>	<p>sejarah lokal, dengan menyoroti peristiwa atau elemen budaya dari wilayah tertentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - bertujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi mempelajari sejarah melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan minat terhadap pelajaran sejarah. - Memakai pendekatan kontekstual yang mengaitkan sejarah dengan elemen lokal yang spesifik, baik melalui kesenian tradisional (Bantengan) maupun melalui peristiwa sejarah perjuangan rakyat (Kerinci melawan Belanda). 	<p>perjuangan rakyat Kerinci melawan Belanda (1901-1903) yang spesifik pada peristiwa sejarah perjuangan nasional di daerah Kerinci.</p> <ul style="list-style-type: none"> - cenderung menekankan pada aspek kognitif, yaitu pemahaman siswa mengenai peristiwa sejarah tertentu di daerah Kerinci. 	
4.	<p>Syaiful Amin, "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout Berbasis Sejarah Lokal Dengan Materi Perjuangan Rakyat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada pengembangan bahan ajar sejarah lokal. - bertujuan untuk membuat pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Berfokus pada peristiwa perjuangan rakyat Banyumas mempertahankan 	

	Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan Dalam Agresi Militer Belanda 1 Tahun 1947”, Universitas Negeri Semarang, 2017	sejarah lebih menarik dan relevan bagi siswa dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks lokal	nkan kemerdekaan Indonesia selama Agresi Militer Belanda 1 tahun 1947, yang merupakan sejarah perlawanan nasional di tingkat lokal. - menggunakan handout sebagai bentuk bahan ajar, yang berfungsi sebagai referensi belajar yang ringkas dan langsung pada materi	
5.	Berril Imsi Qi Nora et al., Jurnal, dengan judul “Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas v sdn 04 madiun lor”. Universitas PGRI Madiun. 2023	<ul style="list-style-type: none"> - berfokus pada pengembangan bahan ajar yang menggunakan Flipbook - Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa - Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini dilakukan di tingkat SD kelas V dengan fokus pada pembelajaran tematik umum - Penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara umum 	

Berdasarkan kajian terhadap lima penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki nilai orisinalitas yang kuat dalam hal tema, pendekatan, dan konteks pengembangan bahan ajar. Berbeda dari penelitian Dyah Nurdiana Safitri yang mengembangkan bahan ajar tematik untuk siswa SD berbasis kearifan lokal secara umum, serta penelitian Dina Amiria Sari yang berfokus pada teknologi pembelajaran berbasis leaflet dan QR barcode, penelitian ini secara khusus mengangkat kesenian tradisional Bantengan sebagai fokus utama dalam pengembangan bahan ajar sejarah lokal. Eterbaruan lainnya terlihat dibandingkan penelitian Vidya Putri Kartini dan Syaiful Amin yang lebih menitikberatkan pada sejarah perjuangan rakyat di daerah tertentu, sedangkan penelitian ini menggunakan kesenian sebagai pintu masuk untuk membangun motivasi dan pemahaman sejarah yang kontekstual di kalangan siswa. Selain itu, dibandingkan dengan Fadila Dyah Rahmawati yang mengembangkan bahan ajar berbasis etnomatematika, penelitian ini membawa pendekatan yang berbeda melalui integrasi antara budaya lokal non-akademik (Bantengan) dengan pembelajaran sejarah formal. Fokus pada siswa kelas VII SMP NU Bululawang juga menambah konteks kekinian dan lokal yang belum banyak dikaji dalam penelitian sejenis. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu dan praktik pendidikan berbasis budaya lokal, khususnya yang memadukan aspek seni tradisional dengan tujuan peningkatan motivasi belajar sejarah siswa.

H. Definisi Istilah

Berdasarkan judul skripsi penelitian yang dilakukan, maka demikian peneliti akan menjabarkan definisi istilah yang tercantum pada penelitian mengenai “Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Adapun definisi istilah yang digunakan yaitu:

1. Bahan Ajar Digital

Dalam konteks penelitian ini, bahan ajar digital merujuk pada seperangkat materi pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan secara visual dan interaktif menggunakan platform digital, khususnya dalam bentuk *flipbook* yang dapat diakses melalui pemindaian QR code. Bahan ajar ini dikemas dalam format yang responsif terhadap perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop. Konten yang disajikan tidak terbatas pada teks, tetapi juga meliputi ilustrasi, foto dokumenter, video pendek, kuis interaktif, dan aktivitas reflektif yang menggabungkan unsur visual, audio, dan kinestetik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Bahan ajar digital ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, fleksibel, serta relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini

2. Sejarah Lokal

Sejarah lokal dalam penelitian ini dipahami sebagai materi pembelajaran yang mengangkat peristiwa, tokoh, budaya, dan nilai-nilai historis yang tumbuh dan berkembang di lingkungan sekitar siswa, dalam hal ini berkaitan langsung dengan kesenian tradisional Bantengan yang menjadi bagian dari warisan

budaya masyarakat Malang, Jawa Timur. Sejarah lokal dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendekatkan siswa dengan realitas sosial-budaya daerahnya, mendorong mereka untuk lebih memahami konteks sejarah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap budaya sendiri. Dalam bahan ajar ini, sejarah lokal tidak hanya diposisikan sebagai informasi tambahan, tetapi sebagai inti pembelajaran sejarah yang kontekstual dan bermakna

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang muncul dalam diri siswa ketika mereka merasa tertarik, terlibat, dan terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran sejarah lokal yang disajikan melalui media digital. Motivasi tersebut dapat tercermin dari peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap materi, keinginan untuk menyelesaikan tugas, antusiasme dalam berdiskusi, serta konsistensi dalam menyimak dan memahami isi bahan ajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar juga diukur dari bagaimana siswa merespons bahan ajar digital berbasis kesenian Bantengan—apakah media tersebut mampu menumbuhkan minat belajar, mempermudah pemahaman, dan mendorong keterlibatan emosional maupun intelektual siswa dalam pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

BAB I (Pendahuluan)

Pada bab pertama yang merupakan pendahuluan dijelaskan bagaimana menuliskan konteks pengembangan, fokus pengembangan, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II (Kajian pustaka)

Pada bab kedua, merupakan paparan berbagai teori dari sejumlah sumber sebagai dasar untuk analisis dalam pembahasan penelitian. Kajian pustaka mencakup landasan teori dan juga diuraikan untuk menjelaskan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III (Metodologi Penelitian)

Bab ketiga membahas tentang metode penelitian yang akan diterapkan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan, ruang lingkupnya mencakup pendekatan dan jenis penelitian yang akan digunakan, kehadiran peneliti selama melakukan penelitian, lokasi yang akan diteliti, data dan sumber data yang akan dikumpulkan, teknik pengumpulan data yang diperlukan, analisis data, prosedur penelitian, dan daftar pustaka.

BAB IV (Paparan Data dan Hasil Penelitian)

Bab keempat ini menjelaskan tentang data dan hasil penelitian yang akan dikumpulkan peneliti dengan berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai. Data yang ditentukan kemudian dipaparkan oleh peneliti, sehingga semua data yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

BAB V (Pembahasan)

Bab kelima ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan di lokasi penelitian dan telah diolah, sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dicantumkan dalam fokus pengembangan Bab I serta menjelaskan temuan-temuan penelitian ini.

BAB VI (Penutup)

Pada bab terakhir ini, disajikan kesimpulan dari seluruh pembahasan dimulai dari bab pertama hingga bab kelima, serta saran-saran yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar menurut dari penelitian Andi Prastowo, adalah segala bentuk materi atau sumber belajar yang dirancang atau dipilih untuk mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Bahan ajar juga membantu dalam pencapaian kompetensi tertentu, baik untuk penggunaan secara mandiri oleh siswa maupun sebagai panduan untuk guru dalam mengajar. Bahan ajar adalah segala informasi, alat, dan teks yang disusun secara sistematis sehingga menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan¹².

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ayu Amalia mengartikan bahan ajar sebagai segala bentuk bahan ajar yang disusun secara sistematis, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ina M, bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajarann yang mencakup mteri, metode, batasan, dan cara evaluasi yang dirancan secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu penguasaan kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya¹³.

¹² Andi Prastowo, "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan," 2019.

¹³ Ina M dkk., 2020. *Analisis Bahan Ajar*, Vol. 2, No. 2, hlm. 312

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini merujuk pada acuan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), yang menekankan bahwa bahan ajar harus mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik, kontekstual dengan lingkungan sekitar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pedoman pengembangan bahan ajar dari Kemendikbud (2021), bahan ajar sebaiknya disusun secara sistematis, menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan karakteristik peserta didik dan satuan pendidikan¹⁴. Oleh karena itu, bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi sejarah, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa di SMP NU Bululawang. Dengan pendekatan ini, bahan ajar diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat identitas budaya lokal sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar.

Berdasarkan kajian teori di atas adalah bahan ajar adalah segala bentuk materi, informasi, alat, atau sumber belajar yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran dalam mencapai kompetensi atau tujuan tertentu. Bahan ajar dapat digunakan oleh siswa secara mandiri maupun sebagai panduan guru dalam mengajar. Selain itu, bahan ajar dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, mencakup materi, metode,

¹⁴ Hasna Prilia, Irianto & Sriyanto. "Bahan Ajar Tematik Berbasis Kompetensi Peserta Didik di Abad 21." *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, vol. 2, no. 02 (Feb 2021): pp. 69–76.

batasan, dan cara evaluasi, serta disusun secara menarik untuk memfasilitasi penguasaan kompetensi yang diharapkan.

b. Fungsi dan Tujuan Bahan Ajar

Fungsi utama bahan ajar adalah sebagai sumber pengetahuan yang sistematis untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Adapun beberapa fungsi dan tujuan bahan ajar yang spesifik, antara lain:¹⁵

- 1) Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menyampaikan materi secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga membantu guru dalam merancang aktivitas belajar yang relevan dengan materi.
- 2) Dengan menggunakan bahan ajar, siswa dapat mengakses informasi yang dibutuhkan secara mandiri tanpa teralu bergantung pada bimbingan langsung dari guru. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri.
- 3) Bahan ajar seringkali mencakup latihan soal atau tes formatif yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini membantu guru mengidentifikasi area yang memerlukan pemahaman lebih dalam oleh siswa.

¹⁵ Yuherni Yuherni, Maimunah Maimunah, and Putri Yuanita, "Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Fungsi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1293–1306.

c. Jenis – Jenis Bahan Ajar

Ada berbagai jenis bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama, yaitu:¹⁶

- 1) Bahan ajar cetak, yang termasuk diantaranya buku teks, modul, lembar kerja siswa (LKS), handout, dan panduan. Bahan ajar cetak memiliki kelebihan alam hal kemudahan akses, karena siswa dapat mempelajarinya dimana saja tanpa memerlukan perangkat khusus.
- 2) Bahan ajar teknologi, dengan berkembangnya teknologi, banyak bahan ajar yang kini berbentuk digital dan dapat diakses secara online, seperti e-bok, modul interaktif, serta aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran. Bahan ajar berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.
- 3) Bahan ajar lingkungan, bahan ajar yang memanfaatkan lingkungan sekitar, misalnya melalui observasi lapangan, studi kasus dari dunia nyata, atau penggunaan objek nyata, untuk membantu siswa memahami materi dalam konteks praktis.

d. Ciri – Ciri Bahan Ajar yang Efektif

¹⁶ Prastowo, “Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan.”, 2012

Bahan ajar yang efektif memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari sekedar kumpulan informasi. Berikut adalah beberapa ciri ciri utama bahan ajar yang baik:¹⁷

- 1) Yang pertama yaitu bahan ajar harus disusun dalam urutan yang logis, mulai dari materi dasar hingga materi yang lebih lanjut. Penyusunan yang sistematis ini membantu siswa untuk memahami konsep secara bertahap dan memungkinkan guru untuk membantu siswa sesuai dengan tahapan belajar yang relevan.
- 2) Silfi Melindawati juga mengatakan bahwa bahan ajar yang efektif harus relevan dengan tujuan kurikulum dan kompetensi yang hendak benar-benar mencerminkan keterampilan dan pengetahuan yang ingin dibangun pada siswa, sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku.
- 3) Untuk meningkatkan minat belajar siswa, bahan ajar sebaiknya menakup elemen interaktif, seperti latihan soal, simulasi, atau aktivitas diskusi. Elemen interaktif ini jug adapt membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengaitkan konsep dengan konteks nyata.
- 4) Bahan ajar harus disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkah usianya, serta

¹⁷ Silfi Melindawati, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed 5*, no. 1 (2016): 1–12.

didesain menarik secara visual untuk menjaga perhatian siswa. Bahan ajar yang menarik meningkatkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

- 5) Di era digital, bahan ajar tidak hanya berbentuk cetak tetapi juga bisa berupa bahan ajar digital seperti modul online atau aplikasi pembelajaran. Bahan ajar yang dapat diakses kapan saja dan dari berbagai perangkat akan memudahkan siswa untuk belajar mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

e. Prinsip – Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar yang efektif memiliki beberapa prinsip pengembangan bahan ajar diantaranya:¹⁸

- 1) Relevansi dengan kurikulum, bahan ajar harus sesuai dengan standar kurikulum dan mencerminkan kompetensi atau keterampilan yang ingin dicapai oleh siswa.
- 2) Materi harus mudah dipahami dan menarik, dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, dan desain visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Materi harus memberikan konteks nyata, contoh, dan aplikasi yang relevan dengan kehidupan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap pembelajaran.

¹⁸ Benny A Pribadi, "Pengertian Dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar," *Pengembangan Bahan Ajar*, 2019, 1–45.

- 4) Bahan ajar perlu memuat tugas, latihan, kegiatan interaktif yang melibatkan siswa secara langsung, dan materi harus membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman mendalam.
- 5) Bahan ajar harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan memberikan ruang bagi guru untuk melakukan penyesuaian selama proses pembelajaran.
- 6) Materi disusun secara bertahap, mulai dari konsep sederhana hingga yang lebih kompleks, agar siswa dapat memahami secara runtut.

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah lokal melalui kesenian tradisional Bantengan yang dekat dengan kehidupan siswa SMP NU Bululawang. Bahan ajar disusun berdasarkan pedoman dari Kemendikbud, dengan isi yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, bahan ajar dikembangkan dalam bentuk cetak dan digital berupa flipbook, serta dilengkapi dengan QR barcode yang mengarahkan siswa ke video Bantengan, wawancara tokoh, atau sumber pendukung lainnya. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori sejarah, tetapi juga bisa melihat langsung praktik budaya lokal. Proses pengembangan bahan ajar melalui beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, hingga validasi oleh ahli agar bahan ajar yang dibuat benar-benar layak dan bermanfaat bagi siswa.

2. Kajian Tentang Sejarah Lokal

a. Pengertian Tentang Sejarah lokal

Sejarah lokal menurut penelitian Widja, merupakan gambaran sejarah yang berfokus pada wilayah tertentu dengan karakteristik khas atau unsur spasial¹⁹. sejarah lokal menurut Carrol ialah kajian peristiwa masa lalu yang dialami oleh individu atau kelompok dalam wilayah geografis tertentu, berdasarkan bukti dokumenter otentik dan ditempatkan dalam konteks perbandingan regional maupun nasional²⁰. Sejarah lokal merupakan sumber pembelajaran yang sangat potensial untuk dikembangkan dalam pendidikan sejarah, kedekatan dengan peserta didik melalui sumber-sumber dan memori historis yang dimiliki mampu menjadi jembatan bagi aspirasi alternatif yang diharapkan.²¹

Sejarah lokal adalah kajian sejarah yang meneliti peristiwa, tokoh, budaya, dan kehidupan sosial disuatu daerah tertentu, seperti desa, kota, atau kabupaten. Sejarah lokal bertujuan untuk menggali informasi dan narasi yang khas dan spesifik dari suatu wilayah yang mungkin tidak banyak tercatat dalam sejarah nasional atau global. Sejarah lokal bertujuan menggali cerita yang lebih dekat dengan masyarakat setempat, sehingga dapat memperkuat identitas budaya, melestarikan tradisi lokal, dan memberi pengalaman yang

¹⁹ Widja, I. G. (1991). Sejarah lokal suatu perspektif dalam pengajaran sejarah. Angkasa. Hlm. 13

²⁰ Carrol, K. (2003). On doing local historical. in terry a. bonhart, forward to on doing local historical; reflections on what historians do, why, and what in means. California: AltaMira. Hlm. 4

²¹ Erlina Wiyanarti, Nana Supriatna, and Murdiah Winarti, "Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual," *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (2020): 67–74.

lebih mendalam tentang peran suatu wilayah dalam konteks sejarah yang lebih luas.²²

Sejarah lokal dianggap penting dalam perspektif akademik karena dapat membangun pemahaman sejarah yang lebih holistik dan kontekstual bagi peserta didik. Kajian ini tidak hanya melihat peristiwa besar tetapi juga menyentuh kehidupan sehari-hari masyarakat setempat dan aspek-aspek unik dari suatu wilayah. Selain itu sejarah lokal berfungsi untuk memperkaya narasi sejarah nasional melalui perspektif yang lebih spesifik dan detail, yang tidak hanya mencakup peristiwa besar tetapi juga aspek kehidupan sehari-hari masyarakat lokal.²³

Sejarah lokal mendapat perhatian khusus dalam Kurikulum Merdeka sebagai bagian dari upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap identitas budaya dan keberagaman sejarah di Indonesia. Pada tingkat SMP sejarah lokal diajarkan sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan pendekatan tematik dan berbasis proyek dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami sejarah lingkungan sekitar mereka. Dalam kurikulum merdeka, pendekatan ini bertujuan untuk mengaitkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan relevan. Materi sejarah pada kelas VII mencakup studi tentang tokoh, peristiwa, tradisi dan warisan budaya

²² Anjar Mukti Wibowo, "Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sma Kota Madiun," *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 6, no. 01 (2016): 46–57.

²³ Rahman, A., & Sari, R. (2020). "Pengembangan Kajian Sejarah Lokal sebagai Upaya Melestarikan Identitas Budaya." *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 12(2), hlm. 105

dilingkungan terdekat siswa, seperti adat istiadat, tempat bersejarah, kesenian daerah, dan perubahan sosial di wilayah tempat tinggal mereka.²⁴

Berdasarkan paparan diatas sejarah lokal adalah kajian yang meneliti peristiwa, tokoh, dan budaya di wilayah tertentu berdasarkan bukti otentik, serta menempatkannya dalam konteks regional dan nasional. Kajian ini memperkuat identitas budaya, melestarikan tradisi, dan menggali narasi yang sering terabaikan dalam sejarah nasional. Dalam kurikulum merdeka, sejarah lokal diajarkan melalui pemahaman siswa terhadap identitas budaya dan keberagaman sejarah dilingkungan sekitar, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan kontekstual.

b. Pentingnya Sejarah Lokal dalam Pendidikan

Sejarah lokal memiliki peranan penting dalam pendidikan karena dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap identitas budaya dan sosial dilingkungan sekitarnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti, melalui pembelajaran sejarah lokal siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah secara umum, tetapi juga bisa mengenali dinamika kehidupan komunitas mereka sendiri, hal ini dapat meningkatkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya setempat, yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan identitas nasional yang kuat, karena materi yang diajarkan bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.²⁵

²⁴ Mya Hardianti, Aida Kurniawati, and Utik Rednawati, "MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS PADA MATERI SEJARAH LOKAL KELAS 7 SMP NEGERI 6 SIDOARJO," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 4974–87.

²⁵ Syahputra, Sariyatun, and Ardianto, "Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa."

c. Jenis – Jenis Sejarah Lokal

Sejarah lokal mencakup berbagai peristiwa, tokoh, tempat, serta kebudayaan yang terjadi dan berembang disuatu daerah tertentu:²⁶

- a. Peristiwa sejarah perjuangan rakyat melawan penjajah didaerah tertentu seperti *perang puptan* di Bali, *perang padri* di Sumatra Barat, atau *perang banjar* di Kalimantan Selatan.
- b. Tokoh lokal yang berperan penting dalam sejarah daerah, seperti Sultan Hasanuddin dari Makassar, Pangeran Diponegoro dari Jawa, dan Cut Nyak Dien dari Aceh.
- c. Tempat-tempat bersejarah seperti candi, benteng, makam, atau situs purbakala disuatu daerah. Misalnya Candi Muaro Jambi di Jambi, Benteng Retterdam di Makassar, atau situs Saniran di Jawa Tengah.
- d. Tradisi dan Kesenian Daerah, sejarah asal-usul tradisi atau kesenian lokal seperti tari-tarian, music tradisional, dan upacara adat. Misalnya, kesenian Bantengan di Malang dan Tari Gandrung dari Banyuwangi.
- e. Sejarah perkembangan industri perdagangan, atau kehidupan sosial disuatu wilayah, seperti sejarah perdagangan rempah-rempah di Maluku, sejarah pasar tradisional diberbagai daerah.

d. Ruang Lingkup Sejarah Lokal

Ruang lingkup sejarah lokal mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat daam lingkup wilayah tertentu, seperti desa, kota, atau kabupaten,

²⁶ Prihadi Dwi Hatmono, "Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah," *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya* 2, no. 1 (2021): 60–74.

yang meliputi sejarah sosial, budaya, ekonomi, politik, dan perkembangan fisik serta geografis wilayah tersebut. Dalam sejarah sosial dan budaya, kajian ini menyelidiki adat istiadat. Tradisi lisan, bahasa, seni, serta kepercayaan masyarakat setempat yang mencerminkan identitas unik daerah tersebut. Dalam aspek ekonomi sejarah lokal menyoroti perkembangan aktivitas ekonomi seperti pertanian, perdagangan dan industri kecil yang menjadi ciri khas daerah tersebut, termasuk dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.²⁷

Sejarah lokal mencakup perubahan fisik dan geografis, seperti pola pemukiman, pemanfaatan lahan, dan pengelolaan sumber daya alam yang berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Secara keseluruhan, sejarah lokal menyajikan narasi yang lebih rinci tentang perjalanan sejarah suatu wilayah, memberikan gambaran tentang identitas masyarakat setempat, serta memperkaya pemahaman terhadap kontribusi lokal terhadap dalam sejarah nasional. Keseluruhan aspek ini memberikan yang lebih kaya dan mendetail tentang perjalanan sejarah suatu daerah, menonjolkan karakteristik lokal yang membedakan dari wilayah lain, sekaligus memperkuat pemahaman masyarakat tentang identitas dan peran daerah mereka dalam konteks sejarah yang lebih luas.²⁸

e. Relevansi Sejarah Lokal dalam Pendidikan

²⁷ Syahputra, Sariyatun, and Ardianto, "Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa." 2017

²⁸ Muhammad Reza Pahlevi et al., "Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau," *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 10, no. 1 (2021): 17.

Relevansi sejarah lokal dalam pendidikan memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran identitas dan kebanggaan budaya dikalangan siswa. Sejarah lokal yang memuat peristiwa, tokoh, tradisi, dan kebudayaan khas daerah tertentu membantu siswa memahami dan menghargai keberagaman yang ada di Indonesia. Dengan mempelajari sejarah lokal, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah nasional yang luas, tetapi juga dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks lokal yang lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya Santoso, menunjukkan bahwa mengajarkan sejarah lokal di sekolah mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asal serta memperkuat identitas budaya lokal siswa. Pendekatan ini menjadi lebih relevan karena dapat mengikat siswa secara emosional dengan materi yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar hafalan, melainkan suatu pembelajaran yang berana bagi mereka.²⁹

Sejarah lokal dalam pendidikan berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis pada siswa. Melalui pendekatan berbasis proyek, seperti melakukan observasi lapangan, wawancara dengan tokoh masyarakat, atau menelusuri dokumen lokal, siswa didorong untuk memahami sejarah secara lebih mendalam dan kontekstual. Aktvitas ini melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menilai berbagai sumber sejarah dan memahami bahwa setiap peristiwa sejarah dapat memiliki

²⁹ Wijaya, S. (2018). "Peran Sejarah Lokal dalam Pendidikan untuk Memupuk Identitas dan Kesadaran Sejarah Siswa." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 37-46.

lebih dari sudut pandang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hasan dan Lestari menyatakan bahwa pembelajaran sejarah lokal melalui penelitian sederhana dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena mereka dihadapkan pada proses investigasi dan analisis data yang mengharuskan mereka membuat interpretasi sendiri.³⁰

Pendidikan sejarah lokal dapat membentuk karakter dan sikap kepedulian siswa terhadap pelestarian budaya. Dengan mengenal lebih dekat kebudayaan dan sejarah lokal, siswa menjadi lebih peka terhadap pentingnya menjaga warisan budaya dan lebih peduli pada tradisi yang mungkin terancam punah. Dalam jangka panjang, pemahaman sejarah lokal ini dapat membentuk sikap menghargai perbedaan dan keberagaman budaya di Indonesia, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pelestarian budaya di daerah mereka. Sejarah lokal yang diterapkan di sekolah mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelestarian budaya dan memupuk rasa tanggung jawab untuk menjaga warisan daerah mereka, sehingga sejarah lokal dapat dilihat sebagai bagian dari pendidikan karakter yang mendasar.³¹

3. Kajian Tentang Kesenian Tradisional Bantengan

a. Asal – Usul dan Sejarah Kesenian Bantengan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keberagaman budaya dan tradisi. Setiap daerah memiliki warisan budaya yang menjadi

³⁰ Hasan, I., & Lestari, M. (2021). "Metode Penelitian dalam Kajian Sejarah Lokal: Studi Kasus di Sumatera Barat." *Jurnal Kajian Sejarah dan Arkeologi Indonesia*, 9(1), 45-56.

³¹ Pramono, S., & Wibowo, T. (2020). "Penerapan Muatan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Identitas Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*, 8(2), 129-140).

identitas masyarakatnya, mencerminkan sejarah Panjang serta kearifan lokal yang terus dilestarikan. Salah satu wilayah yang kaya akan seni tradisi adalah Jawa Timur. Salah satu diantara kesenian yang ada di Jawa Timur ada satu tradisi yang tak boleh dilupakan, yaitu seni Banteng. Bantengan merupakan perpaduan yang harmonis antara unsur tari, pencak silat, musik, serta syair atau mantra yang diiringi irama khas. Kesenian ini tidak hanya sekadar pertunjukan hiburan, tetapi juga memiliki makna filosofis yang mendalam. Seiring waktu, seni Bantengan telah menyebar dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia. Namun, akar dari tradisi ini diyakini berasal dari kawasan Malang, Mojokerto, dan Batu, yang hingga kini masih menjadi pusat pelestarian dan pengembangan seni Bantengan sebagai bagian dari warisan budaya Jawa Timur terutama di wilayah Malang.³²

Kesenian Bantengan bermula dari Kerajaan Singhasari, Masyarakat Malang meyakini bahwa seni tradisi Bantengan memiliki akar sejarah yang berasal dari Kota Malang. Keyakinan ini bukan tanpa alasan, melainkan didasarkan pada bukti sejarah yang dapat ditelusuri hingga masa kejayaan Kerajaan Singhasari³³. Salah satu bukti yang sering dikaitkan dengan asal-usul Bantengan adalah relief yang terdapat di Candi Jago, sebuah peninggalan bersejarah dari era Singhasari. Pada masa kepemimpinan Ken Arok di Kerajaan Singhasari, telah berkembang sebuah seni tari yang berasal dari tradisi pencak silat. Candi Jago yang terletak di Dusun Jago, Desa Tumpang,

³² Mochammad Alif Iqbal Habibie Ardiansyah, "Nilai Kearifan Lokal Kesenian Banteng Sebagai Sumber Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah," 2022.

³³ Fatima Tuzzaroh, "*Bantengan*, Seni Tradisional Jawa timuran," 2019. Hlm 2

Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, dibangun pada tahun 1268 M hingga 1280 M, Candi ini didirikan oleh Raja Kertanegara dari kerajaan Singhasari sebagai penghormatan kepada ayahnya, Raja Sri Jaya Wisnuwardhana yang merupakan raja keempat dari kerajaan tersebut³⁴. Relief tersebut menggambarkan adegan pertarungan antara banteng dan harimau, yang diyakini memiliki keterkaitan dengan filosofi dalam seni tradisi Bantengan. Seni tari ini mengadaptasi gerakan-gerakan khas pencak silat dengan kuda-kuda yang meniru postur dan gerakan banteng. Dari sinilah diduga awal mula terbentuknya seni Bantengan, yang kemudian berkembang menjadi bagian dari budaya masyarakat Malang hingga saat ini.³⁵

Kesenian tradisional Bantengan menggunakan hewan banteng sebagai simbol utama karena banteng melambangkan kekuatan, keberanian, dan kegagahan, yang sangat dihormati dalam budaya masyarakat Jawa, khususnya di wilayah Malang dan sekitarnya. Pada masa Kerajaan Singhasari, kesenian Bantengan bukanlah sekadar pertunjukan hiburan seperti sekarang, melainkan merupakan bagian dari latihan bela diri dan spiritual para prajurit, khususnya dalam bentuk pencak silat beraliran tenaga dalam³⁶. Para pendekar kala itu menirukan gerakan dan semangat banteng sebagai bentuk latihan kekuatan dan pengendalian diri, serta untuk membangun semangat tempur. Selain itu, unsur spiritual dalam Bantengan digunakan untuk memupuk kekuatan batin melalui unsur trance atau kesurupan yang dipercaya dapat menambah

³⁴ Catur Nugroho, "Transformasi Cerita Arjuna Wiwaha Pada Relief Candi Jago Dan Lakon Ciptaning," *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang* 19, no. 2 (2022).

³⁵ Fatima Tuzzaroh, "Bantengan, Seni Tradisional Jawa timuran," 2019. Hlm 2

³⁶ Ibid, Hlm. 5

keberanian dan daya tahan tubuh. Seiring berjalannya waktu, terutama setelah masa kolonial dan masuknya pengaruh seni pertunjukan modern, Bantengan mulai bergeser fungsi menjadi kesenian rakyat yang bersifat hiburan. Kini, Bantengan lebih sering ditampilkan dalam berbagai acara budaya, kirab desa, hingga festival kesenian, lengkap dengan musik pengiring dan kostum yang menarik. Meskipun bentuknya telah berubah menjadi tontonan, nilai-nilai tentang keberanian, gotong royong, dan kearifan lokal masih tetap melekat dalam setiap pementasannya.³⁷

b. Elemen dan Unsur Pertunjukan Bantengan

Kesenian Bantengan adalah seni tradisional yang memadukan elemen budaya dan spiritual. Setiap aspek dalam pertunjukan ini memiliki makna khusus, mulai dari kostum hingga ritual yang dilakukan. Elemen-elemen tersebut saling melengkapi, menciptakan suasana penuh energy dan makna dalam setiap pertunjukan. Berikut adalah elemen-elemen utama dalam pertunjukan Bantengan.

1. Kostum banteng dihias dengan bulu dan warna cerah, melambangkan kekuatan dan keberanian, dilengkapi dengan ornament kepala banteng serta kain hitam yang menghubungkan kepala dan tubuh.
2. Musik mengiringi gerakan tarian, memberikan ritme yang khas, musiknya masih menggunakan instrument tradisional seperti gamelan, kendang, gong, dan terompet bambu sering digunakan. Music ini tidak hanya mengatur ritme tarian, tetapi juga memperkuat momen momen puncak,

³⁷ Ibid, Hlm. 8

seperti saat pemain mengalami kesurupan. Suara kendang biasanya menjadi elemen yang dominan karena memberikan tempo dan energi pada gerakan bantengan yang penuh semangat.

3. Tarian dikendalikan oleh dua pemain yang berperan sebagai banteng, satu memegang kepala ssebagai kaki depan, dan satu lagi sebagai kaki belakang dan ekor.
4. Puncak pertunjukan terjadi saat salah satu pendekar mengalami kesurupan, pendekar yang kesurupan yang kesurupan bergerak mengikuti roh leluhur membuat mereka kebal terhadap rasa sakit, dan untuk mengembalikan kesadaran, sesepuh melafalkan mantra agar roh meninggalkan tubuh pendekar.
5. Tokoh utama berupa topeng banteng, dengan dua orang yang memerankan banteng, mencitakan kesan pertarungan yang dinamis dan penuh energi.
6. Gerakan tarian Bantengan meniru gerakan banteng asli, seperti menyeruduk, menanduk, dan melompat. Selain gerakan fisik yang dinamis, nuansa magis juga kental dalam pertunjukan ini.
7. Isi sesajen dalam pertunjukan Bantengan biasanya terdiri dari berbagai jenis seperti bunga, kemenyan, dan makanan tradisional. Tujuannya adalah untuk menghormati leluhur dan memohon perlindungan dari roh-roh jahat agar pertunjukan berjalan lancar serta membawa berkah bagi masyarakat.

c. Makna Sosial dan Fungsi Kesenian Bantengan

Kesenian Bantengan memiliki makna sosial mendalam bagi masyarakat Jawa Timur, terutama dalam hal keberanian, solidaritas, dan penghormatan terhadap leluhur. Setiap pertunjukan Bantengan biasanya melibatkan banyak pihak, mulai dari pemain, pemimpin ritual, musisi, hingga komunitas yang mendukung. Kesenian ini menjadi wadah untuk memperkuat ikatan sosial diantara warga, terutama dalam momen-momen perayaan atau ritual adat.³⁸

Bantengan berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter bagi generasi muda, dimana nilai-nilai keberanian, kerja sama, dan rasa hormat terhadap tradisi diajarkan secara langsung. Kesenian tradisional Bantengan ini memiliki nilai universal dan nilai khusus. Nilai universal ini meliputi gotong royong, kerja sama, ketuhanan, dan ekosistem lingkungan. Nilai khusus yang dimiliki oleh kesenian Bantengan adalah kekeluargaan yang sangat kental³⁹. Kesenian bantengan menjadi sarana untuk memperkuat persatuan sosial, melestarikan budaya lokal, dan memberikan hiburan serta pendidikan moral, Bantengan memainkan peran penting dalam kehidupan komunitasnya. Upaya pelestarian kesenian ini harus terus didorong oleh masyarakat dan pemerintah agar nilai-nilai budaya tetap hidup ditengah arus modernisasi yang terus berkembang.

d. Tantangan Pelestarian Kesenian Bantengan

³⁸ Amir Faris et al., "Seni Tradisional Bantengan Di Dusun Boro Panggungrejo Gondanglegi Malang," *Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ* 1, no. 1 (2017): 49–76,

³⁹ Nandha Eka Millatus Sholiha, "Struktur, Makna, Dan Fungsi Mantra Dalam Kesenian Bantengan Nuswantara Di Batu Malang" (Universitas Airlangga, 2015).

Diera modern, Bantengan menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat generasi muda, pengaruh budaya asing, dan minimnya dukungan pemerintah terhadap kesenian tradisional. Perubahan gaya hidup modern dan pergeseran minat anak muda ke hiburan modern seperti media digital mengancam kelangsungan Bantengan. Kurangnya pendidikan tentang kesenian lokal disekolah-sekolah juga membuat Bantengan semakin asing bagi generasi muda. Menurut penelitian yang dilakukan Hermiawan, Nico adalah tanpa adanya pelestarian dan dukungan aktif dari komunitas serta pemerintah, kesenian ini terancam hilang seiring waktu. Namun berbagai komunitas dan pegiat budaya mulai melakukan inisiatif pelestarian melalui festival budaya, pertunjukan rutin. Pelibatan generasi muda sebagai penari dan musisi dalam Bantengan juga mulai dikembangkan untuk menjamin regenerasi pemain. Upaya ini dianggap penting untuk menjaga keberlanjutan kesenian Bantengan sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang harus dilestarikan.⁴⁰

4. Kajian Tentang Motivasi Belajar Siswa

a. Definisi Motivasi Belajar Menurut Para Ahli

Motivasi belajar secara umum didefinisikan sebagai keinginan atau kebutuhan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut John W. Santrock (2009) motivasi belajar adalah proses internal yang memulai, menuntun, dan mempertahankan perilaku belajar. Motivasi ini dapat berupa dorongan internal (instrinsik) yang berasal dari minat dan kepuasan pribadi

⁴⁰ Hermiawan, "Jejak-Jejak Mistik Di Balik Kesenian Bantengan Malang."

dalam belajar, serta dorongan eksternal (ekstrinsik) yang melibatkan penghargaan atau tuntutan eksternal seperti nilai, pujian, atau pengakuan.⁴¹

Menurut Ryan dan Deci (2000), mengembangkan teori Self-Determination yang membagi motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul ketika siswa belajar karena mereka benar-benar tertarik dan menemukan kesenangan dalam kegiatan belajar itu sendiri. Sementara itu, motivasi ekstrinsik muncul dari faktor-faktor eksternal, seperti imbalan atau pujian. Menurut mereka, motivasi intrinsic lebih efektif dalam membentuk keterlibatan jangka panjang dan kualitas pembelajaran yang lebih baik.⁴²

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini berperan penting dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. berikut adalah faktor faktor motivasi belajar:⁴³

a. Faktor Internal

1. Siswa dengan pandangan positif terhadap kemampuan diri cenderung lebih percaya diri dan tekun belajar.

⁴¹ Pusvyta Sari, "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning," *Ummul Qura* 6, no. 2 (2015): 20–35.

⁴² Richard M Ryan and Edward L Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 54–67.

⁴³ Hardianti, L. (2020). "Pengaruh Dukungan Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah*, 10(3), 58-67).

2. Minat yang tinggi terhadap mata pelajaran tertentu dapat meningkatkan keinginn belajar siswa.
3. Siswa yang memiliki tujuan belajar yang jelas lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

b. Faktor Eksternal

1. Kondisi fisik dan psikologis ruang belajar, seperti pencahayaan, suhu, dan kenyamanan, mempengaruhi motivasi siswa.
2. Interaksi positif dengan guru dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Teman sebaya dapat memberikan dorongan emosional dan motivasi kompetitif
4. Perhatian dan dukungan orang tua berperan besar dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. **Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan baik oleh guru, orang tua, maupun lingkungan pendidikan. Salah satu strategi yang efektif adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif, dimana siswa merasa dihargai dan didukung. Selain itu, pemberian umpan balik positif dan konstruktif juga penting untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka agar tetap semangat dalam belajar. Interaksi positif antara guru da siswa, serta

pengakuan atas usaha dan kemajuan siswa, dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias dan tekun.⁴⁴

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi memerankan peranan penting dalam proses belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23), indikator belajar meliputi:⁴⁵

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan, dorongan internal yang kuat untuk meraih tujuan tertentu, disertai motivasi dan tekad yang mendorong seseorang berusaha dengan maksimal. Hasrat ini menjadi fondasi penting dalam meraih kesuksesan karena memotivasi individu untuk terus bertindak, belajar, dan berkembang meskipun menghadapi tantangan.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar berarti motivasi internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar karena merasa ada kebutuhan yang harus dipenuhi, seperti pengetahuan baru, keterampilan, atau pemecahan masalah. Dorongan ini memicu keinginan untuk terus belajar dan berkembang.
- c. Adanya harapan serta cita-cita untuk masa depan, memiliki gambaran atau tujuan yang ingin dicapai di masa depan, disertai keyakinan bahwa hal tersebut dapat terwujud. Harapan ini memberikan motivasi dan arah bagi seseorang untuk terus berusaha mewujudkan impian atau cita-citanya.

⁴⁴ Suherman, A., & Dewi, R. (2021). "Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 89-97).

⁴⁵ Sari, "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning."

- d. Adanya penghargaan untuk proses belajar memberikan nilai atau apresiasi terhadap usaha dan kemajuan yang dicapai selama proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhirnya. Penghargaan ini mendorong semangat belajar dan meningkatkan motivasi untuk terus berkembang.
- e. Adanya kegiatan belajar yang menarik berarti proses pembelajaran dirancang dengan cara yang kreatif dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami materi.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator ini digunakan sebagai tolak ukur motivasi belajar, terciptanya suasana belajar yang nyaman, aman, dan mendukung proses pembelajaran. Lingkungan ini mendorong siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan aktif dalam belajar. Sebagai indikator, ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kondisi lingkungan memengaruhi semangat belajar siswa.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Teori Tentang Bahan Ajar Sejarah Lokal

Adapun ayat yang berkaitan dengan Bahan Ajar dan Sejarah yaitu QS. An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik.

Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pentingnya pendekatan yang bijaksana dalam menyampaikan ilmu, baik dalam ranah pendidikan maupun dakwah. Pendekatan yang tepat tidak hanya memperhatikan isi pesan, tetapi juga cara penyampaiannya agar dapat diterima dengan baik oleh berbagai kalangan.⁴⁶

2. Teori Tentang Kesenian Tradisional

Adapun ayat yang berkaitan dengan Kesenian Tradisional yaitu QS.

Luqman ayat 6:

وَمِنَ النَّاسِ مَنْ يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ

Artinya: “Dan diantara manusia (ada) orang yang mempergunakan percakapan kosong untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa ilmu dan menjadikannya olok-olokan, mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan”.

Ayat diatas menjelaskan bahwa pentingnya memilih seni dan hiburan yang mendidik serta bermanfaat, sembari menghindari hal – hal yang menyesatkan. Pendekatan ini relevan dalam kehidupan sehari-hari, di mana seni dan hiburan yang positif dapat memperkuat nilai-nilai moral dan spiritual.

⁴⁶ Agus Somantri, “Implementasi Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 125 Sebagai Metode Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 125),” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 1, no. 02 (2017).

Dalam pendidikan, seni yang mendidik mampu menanamkan karakter baik pada siswa, sementara dalam dakwah, hiburan yang bermanfaat bisa menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan kebaikan dengan cara yang menyentuh hati dan tidak membosankan.⁴⁷

3. Teori Tentang Motivasi Belajar

Adapun ayat yang berkaitan dengan Motivasi Belajar yaitu QS. Al-

Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu”.

Ayat ini menekankan bahwa Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki nilai yang sangat tinggi dalam pandangan Islam. Belajar dan menguasai ilmu adalah salah satu cara untuk meningkatkan status spiritual dan sosial seseorang.

Dalam Islam Kewajiban menuntut ilmu berlaku untuk semua, baik laki laki maupun perempuan, sebagai dinyatakan dalam hadist Rasulullah SAW: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bag setiap Muslim” (HR. Baihaqi). Selain itu, dalam hadist lain disebutkan bahwa ketika seseorang wafat, amalnya terhenti terkecuali tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang

⁴⁷ Akhmad Aidil Fitra, Busra Febriyarni, and Nurma Yunita, “Lahwal Hadis Dalam Surah Luqman Ayat 6 (Studi Komparatif Tafsir Ath-Thabari, Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Qurthubi)” (Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023).

bermanfaat, dan doa dari anak yang sholeh (HR. Muslim). Hadist ini menunjukkan bahwa menyebarkan ilmu yang bermanfaat merupakan salah satu cara untuk meraih pahala yang terus mengalir. Oleh karena itu, umat Muslim harus dianjurkan harus giat mencari dan menyebarkan ilmu sebagai bentuk ibadah yang berdampak positif didunia dan diakhirat. Tujuannya adalah membentuk pribadi Muslim beriman yang memiliki wawasan luas dan bermanfaat bagi semua.⁴⁸

C. Kerangka Berpikir

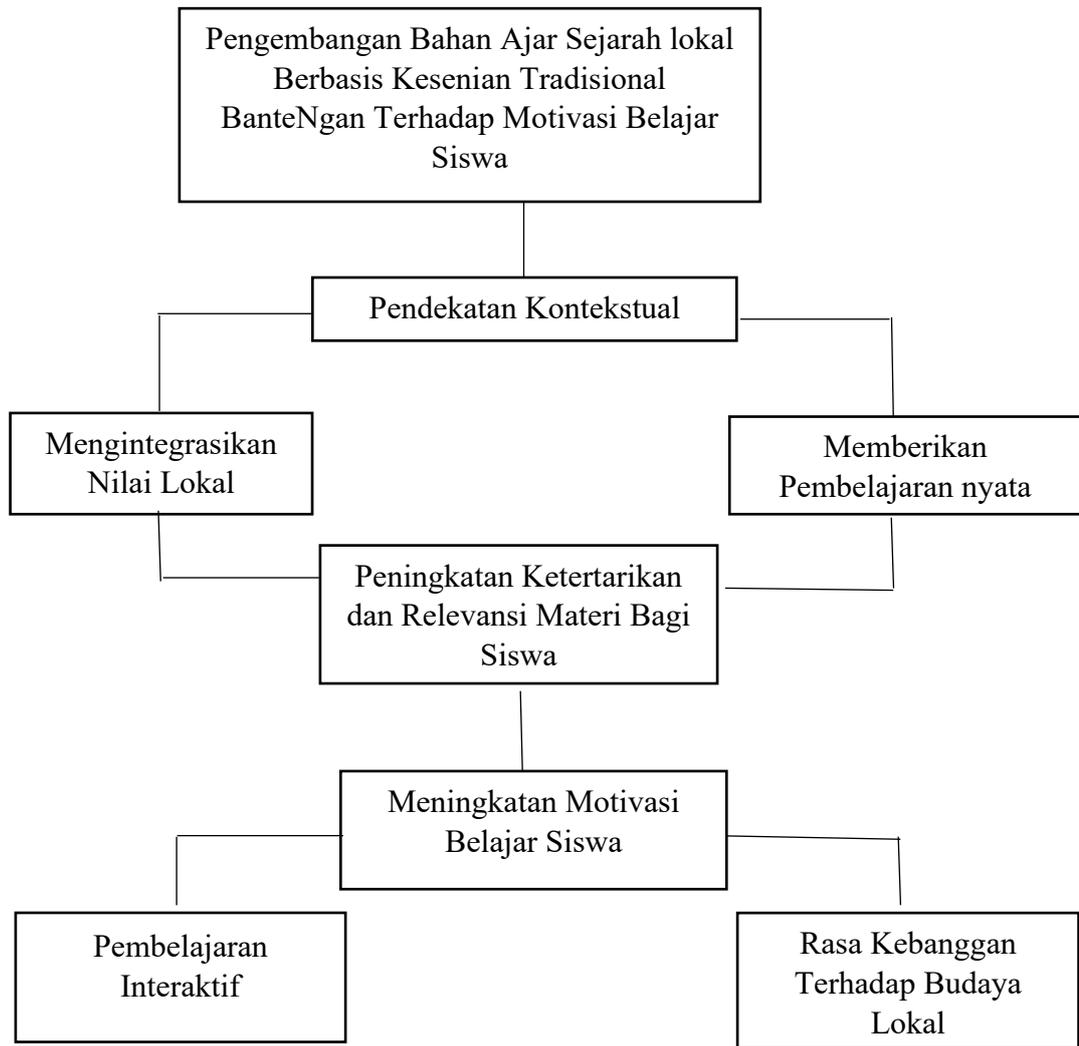
Kerangka berpikir yang disertakan dalam penelitian ini memiliki peran penting karena bertujuan untuk membantu peneliti tetap berada pada jalur penelitian di setiap tahap prosesnya. Penyusunan kerangka berpikir menjadi aspek krusial, karena berhubungan langsung dengan gambaran alur pemikiran dan langkah-langkah penelitian. Kerangka berpikir ini bermanfaat dalam menjelaskan fokus utama yang akan diambil peneliti selama proses penelitian berlangsung.

Kerangka berpikir dari ruang lingkup penelitian ini yaitu Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Dalam konteks ini, kesenian Bantengan dipilih karena memiliki nilai historis dan budaya yang relevan dengan kehidupan siswa di daerah tersebut, sehingga dapat menjadi jembatan yang menarik bagi siswa untuk mengenal lebih dalam sejarah lokal. Melalui pendekatan berbasis kesenian, siswa

⁴⁸ Harmalis, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam," *Indonesian Journal Of Counseling & Development* 1, no. 1 (2019): Hlm. 22

tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga merasakan keterlibatan langsung dengan budaya lokal, yang memperkuat rasa kebanggaan dan rasa memiliki.

Kerangka berpikir akan menggambarkan bagaimana secara teoritis peneliti yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian Pengembangan Bahan ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Bantengan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development. Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu⁴⁹. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan (R&D) dirancang untuk menciptakan dan mengimplementasikan produk pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mutu pendidikan secara keseluruhan.

B. Model Pengembangan

Model penelitian ini dapat dipahami secara ilmiah sebagai cara untuk memperoleh data yang valid guna menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan tertentu. Pengetahuan tersebut kemudian dapat dimanfaatkan untuk memahami, menyelesaikan, dan mengantisipasi berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan.

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan system pembelajaran. Model ini juga

⁴⁹ Noviyanti Noviyanti and Gading Gamaputra, "Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)," *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial* 4, no. 2 (2020): 100.

mudah diterapkan pada kurikulum yang menekankan pada pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya sebagai berikut:

a) Analisis (*analysis*)

Tahap analisis sebagai upaya untuk melakukan analisis kebutuhan, analisis analisis lingkungan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Mengidentifikasi masalah dan analisis tugas melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di SMP NU Bululawang. Hasil dari survei dan wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode yang terhubung ke konten digital, termasuk flipbook interaktif, belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran IPS, terutama pada materi Sejarah Lokal berbasis Kesenian Tradisional Bantengan. Dalam menyusun prosedur penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar, ada beberapa analisis yang perlu dilakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Berikut adalah penjelasan setiap analisis:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pembelajaran yang spesifik, baik dari sisi materi, metode, maupun sarana yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Proses ini melibatkan identifikasi kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dan yang dimiliki siswa. Data dapat diperoleh melalui kuesioner, wawancara, atau observasi di lapangan. Hasil analisis ini akan menentukan fokus dan prioritas dalam pengembangan bahan ajar.

b. Analisis Lingkungan

Lingkungan belajar mencakup kondisi fisik dan sosial di mana pembelajaran berlangsung seperti fasilitas sekolah, teknologi yang tersedia, serta budaya dan nilai lokal. Analisis ini membantu dalam menyesuaikan bahan ajar dengan situasi nyata di lapangan sehingga lebih relevan dan aplikatif bagi siswa.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Ini mencakup analisis tujuan pembelajaran, isi kurikulum, dan metode penilaian, sehingga bahan ajar dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.

b) Desain (*Design*)

Setelah melakukan survey dan wawancara, selanjutnya merancang bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode, langkah - langkah yang harus dilakukan dalam proses ini yaitu:

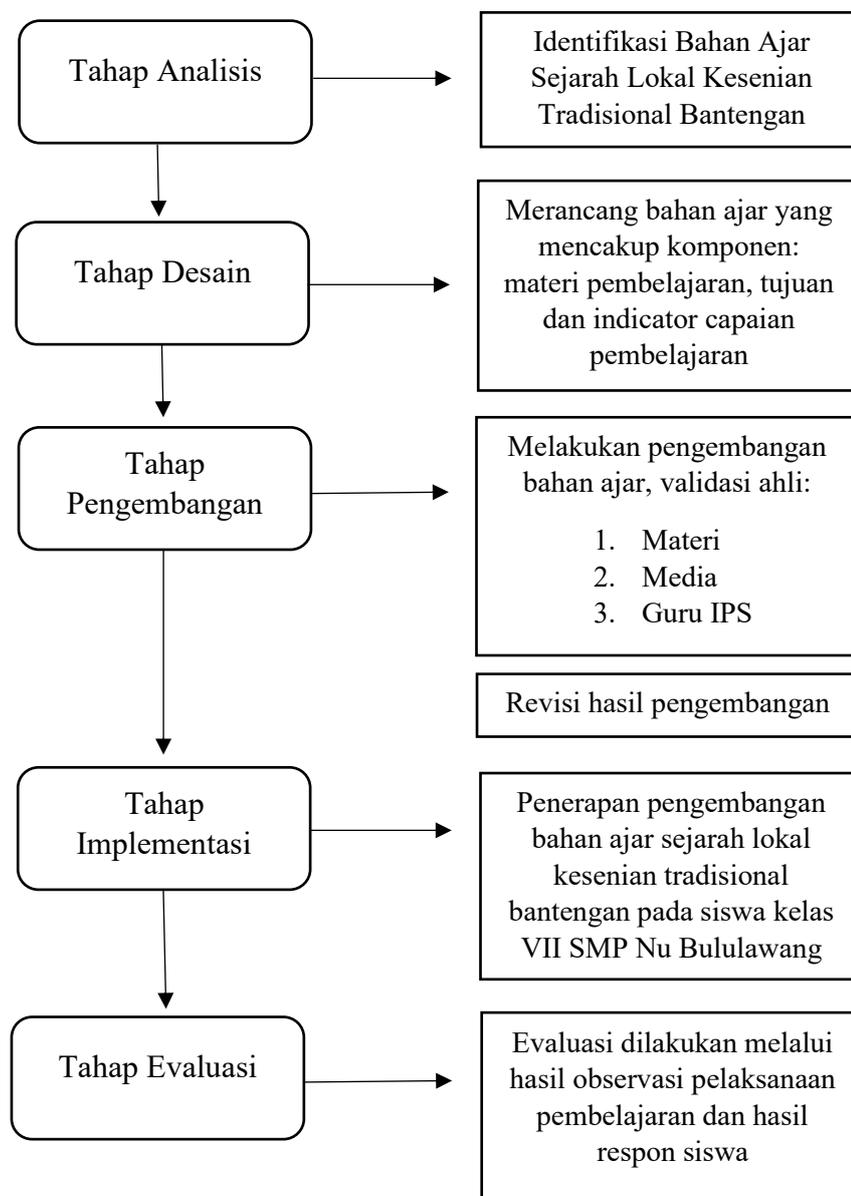
- a. Menyusun materi berupa teks, gambar yang mendukung pemahaman tentang Bantengan, dan memastikan semua materi dalam format yang mudah diakses (PDF)
- b. Menggunakan aplikasi atau alat digital untuk membuat bahan ajar, seperti Canva untuk mendesain poster atau infografis yang menarik.
- c. Merancang bahan ajar dalam bentuk flipbook digital interaktif yang memuat konten sejarah lokal Bantengan, seperti narasi, ilustrasi, dan aktivitas siswa, agar tampil menarik, mudah dibaca, dan menyerupai pengalaman membaca buku cetak.
- d. Membuat QR Barcode dengan cara menempelkan tautan digital (link materi) pada aplikasi generator QR, Pilih jenis QR barcode yang diinginkan.
- e. Mengintegrasikan dalam bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan, dengan cara memasukkan QR barcode ke dalam bahan ajar digital.

Pada tahap ini, peneliti berkonsultasi dengan dosen ahli media pembelajaran desain bahan ajar digital flipbook sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode dengan dosen ahli mata pelajaran IPS.

c) Pengembangan (*Development*)

Desain validasi diperlukan untuk mengumpulkan data secara lengkap guna mengevaluasi bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti serta menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak untuk diujicobakan pada siswa kelas VII SMP NU Bululawang.

Gambar 2. Prosedur Pengembangan



d) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan siap diterapkan untuk siswa kelas VII. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan bahan ajar digital flipbook sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Sejarah Lokal berbasis Kesenian Tradisional Bantengan kelas VII SMP NU Bululawang, Malang.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses untuk menilai keberhasilan dan kesesuaian model yang digunakan dengan harapan yang telah ditetapkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap sebelumnya disebut evaluasi formatif, yang bertujuan untuk keperluan revisi. Evaluasi ini bertujuan mengumpulkan data guna memperbaiki bahan ajar digital flipbook sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan yang disajikan dalam bentuk QR barcode agar lebih efektif. Evaluasi formatif melibatkan dua ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Sedangkan evaluasi untuk peserta didik menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Setelah menerapkan bahan ajar digital flipbook sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode di kelas, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berbentuk QR barcode. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya dengan tanpa bahan ajar berupa QR barcode

dengan menggunakan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berupa QR barcode.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan untuk mengevaluasi tingkat validitas, kelayakan, dan efektivitas produk. Peneliti menggunakan kelas VII SMP NU Bululawang sebagai kelas eksperimen. Tahapan analisis uji coba yang dilakukan meliputi validitas bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan berbentuk digital flipbook berupa QR barcode, yang mencakup validitas dari ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, serta uji coba dengan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keefektifan bahan ajar tersebut

2. Subjek Uji Coba

Sasaran subjek uji coba pada penelitian ini adalah SMP NU Bululawang pada siswa kelas VII yang berjumlah 31 siswa. Pemilihan kelas VII sebagai subjek uji coba penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa mayoritas dari 31 siswa di kelas tersebut secara aktif terlibat dalam kesenian Bantengan, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata dan relevan bagi penelitian.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa, observasi langsung di kelas, serta dokumentasi yang

berkaitan dengan kesenian Bantengan. Data ini bertujuan untuk menggali pandangan, pengalaman, dan pendapat mereka tentang pembelajaran sejarah lokal yang menggunakan kesenian Bantengan. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh siswa untuk mengukur tingkat motivasi mereka sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar berbasis Bantengan. Kedua jenis data ini digabungkan untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang efektivitas bahan ajar yang dikembangkan.

F. Instrument Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan instrument yang akan dipergunakan yaitu:

a. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan respons dari responden yang berkaitan dengan masalah penelitian. Angket dibutuhkan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian untuk ahli materi.
- 2) Angket penilaian untuk ahli media.
- 3) Instrument Motivasi Belajar Siswa.

Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	No Butir	Jumlah Butir
1.	Identitas Bahan Ajar	1,2,3	3
2.	Kelayakan Materi	4,5,6,7,8,9,10,11,12	9
3.	Kebahasaan	13,14,15,16,17	5
Total			17

Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	No Butir	Jumlah Butir
1.	Sajian	1,2,3,4,5,6,7	7
2.	Kegrafikan	8,9,10,11,12	5
Total			12

Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

NO	Indikator Motivasi Belajar (Hamzah B. Uno)	Jumlah Butir	No Butir
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil.	4	1,2,3,4
2.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil.	4	5,6,7,8
3.	Harapan dan cita-cita masa depan.	4	9,10,11,12
4.	Penghargaan dalam belajar.	4	13,14,15,16
5.	Kegiatan belajar yang menarik.	2	17
6.	Lingkungan belajar yang kondusif	2	18,19

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi berupa gambar mencakup bukti – bukti kegiatan penelitian yang dilakukan, seperti

dokumentasi proses penelitian, hasil *pre-test* dan *post-test*, serta respons siswa dari angket, dan berbagai data pendukung lainnya

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data awal untuk mendukung tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Melalui observasi langsung di kelas VII SMP NU Bululawang, peneliti mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran sejarah, termasuk metode yang digunakan guru, respons siswa, serta keterlibatan mereka dalam materi sejarah lokal. Hasil observasi ini membantu peneliti memahami kebutuhan pembelajaran yang belum terpenuhi, mengevaluasi kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, serta mengenali karakteristik dan tingkat pemahaman siswa sebagai dasar dalam merancang bahan ajar yang relevan, menarik, dan sesuai dengan konteks lokal mereka. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai dinamika pembelajaran dan efektivitas media yang digunakan.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti fisik dan arsip yang berkaitan dengan proses pengembangan bahan ajar. Dokumen yang dikumpulkan meliputi catatan hasil validasi ahli, tanggapan siswa selama pembelajaran, foto kegiatan, serta hasil evaluasi pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap data observasi dan wawancara, serta

memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan respon terhadap bahan ajar yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran.

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan dari pendapat para validator ahli, guru IPS, serta siswa mengenai produk yang dikembangkan. Pendapat tersebut dianalisis dan dirangkum menjadi kesimpulan, yang selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi terhadap produk pengembangan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket yang diisi oleh validator, guru IPS, dan siswa terkait produk yang dikembangkan. Data ini dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi dalam proses pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional bantengan, berdasarkan hasil analisis dari proses validasi secara kuantitatif.

a) Analisis Validasi Angket

Validasi angket dilakukan melalui uji coba produk dengan menggunakan skala Likert sebagai alat ukur. Hasil dari validasi angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, serta siswa guna memperoleh data hasil uji produk, yang disajikan dalam tabel berikut:

Table 3.4 Skala Likert⁵⁰

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Perhitungan hasil validasi dan respons siswa dilakukan dengan rumus berikut.⁵¹

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

⁵⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan), Ed. 3. Cet (Bandung: Alfabeta, 2019), <https://inlislite.uin suska.ac.id/opac/detail-opac?id=24805>.

⁵¹ S Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, 3rd Ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=J5emeaaaqbaj>

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian produk pengembangan dapat ditentukan berdasarkan tabel berikut.⁵²

Table 3.5 Interpretasi Presentase Kelayakan

Presentase	Keterangan
0%-25%	Tidak Layak
26%-50%	Kurang Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

b) Uji Prasarat

1) Uji Validitas

Uji Validitas adalah tes yang dilakukan untuk menilai dan mengukur seberapa akurat sebuah instrumen penelitian. Uji Validitas dilakukan pada setiap item pernyataan dalam angket dengan cara mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total pada sub skala. Setiap butir angket dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r -tabel Pengujian validitas dilakukan menggunakan Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics 25*.

⁵² Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, 12th Ed. (Bandung: Alfabeta, 2018).

Table 3.6 Hasil Uji Validitas

<i>Instrumen Pretest Posttest</i>	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
P1	.449	.801
P2	.439	.805
P3	.483	.801
P4	.419	.803
P5	.475	.801
P6	.547	.796
P7	.565	.795
P8	.405	.806
P9	.588	.794
P10	.459	.801
P11	.543	.796
P12	.451	.801
P13	.599	.792
P14	.449	.803
P15	.405	.804
P16	.552	.792
P17	.446	.802
P18	.434	.805
P19	.444	.802

Berdasarkan Tabel 3.6 hasil uji validitas instrumen pretest dan posttest, terlihat bahwa nilai *Corrected Item-Total Correlation* untuk seluruh butir soal (P1 sampai P19) berada di atas 0,4, yang menunjukkan bahwa semua item termasuk dalam kategori valid. Nilai korelasi terendah terdapat pada butir P8 sebesar 0,405, sedangkan nilai tertinggi terdapat pada butir P13 sebesar 0,599. Dengan demikian, seluruh instrumen pretest

dan posttest layak digunakan dalam penelitian karena memenuhi syarat validitas secara statistik, yakni nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan atau konsisten. Pengujian ini diterapkan pada setiap butir pernyataan dalam angket. Analisis reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Apabila nilai alpha melebihi 0,70, maka instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang memadai.⁵³

Table 3.7 Hasil uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.809	19

Berdasarkan Tabel 3.7 hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,809 untuk 19 item pernyataan. Nilai tersebut berada di atas angka 0,70 yang merupakan batas minimum reliabilitas yang dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pretest dan posttest dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dan tergolong reliabel. Artinya, seluruh butir soal mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur motivasi belajar siswa

⁵³ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*; Haryono Rinardi, "Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia," *Jurnal Sejarah Citra Lekha* 2, No. 2 (2017): 143, <https://doi.org/10.14710/Jsl.2017.16170>.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig) lebih dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.⁵⁴

c) *Paired Sample t-Tets*

Pedoman pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t-test* adalah:

- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*
- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan tidak ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*.

⁵⁴ 47 Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*; Haryono Rinardi, "Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia," *Jurnal Sejarah Citra Lekha* 2, No. 2 (2017): 143, <https://doi.org/10.14710/Jsc1.V2i2.16170>.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis

Kesenian Bantengan

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar digital berbasis sejarah lokal yang mengangkat kesenian tradisional Bantengan. Pengembangan bahan ajar ini difokuskan pada tema Sejarah lokal, yang dikaitkan dengan nilai-nilai lokal dan budaya daerah, khususnya melalui pendekatan kontekstual kesenian Bantengan. Proses pengembangan dilakukan kelas VII di SMP NU Bululawang dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis (*analysis*) yakni, proses pengumpulan informasi untuk memahami kondisi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik dan guru dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik di SMP NU Bululawang. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan penyampaian materi sejarah lokal dan pemanfaatan media digital.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas VII SMP NU Bululawang, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran sejarah masih terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini ditunjukkan dari jawaban mayoritas siswa yang menyatakan bahwa metode yang digunakan guru lebih banyak berupa ceramah dan membaca buku teks, tanpa adanya media yang interaktif atau kontekstual. Sebagian besar siswa juga mengaku kesulitan memahami materi sejarah karena merasa tidak ada keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal, khususnya kesenian tradisional Bantengan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 80% siswa menyatakan tertarik jika pembelajaran sejarah dikaitkan dengan budaya atau kesenian lokal yang mereka kenal, seperti Bantengan. Dari keseluruhan hasil, terlihat bahwa siswa SMP NU Bululawang sangat menginginkan bahan ajar yang interaktif, berbasis teknologi, dan mengangkat budaya lokal. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting untuk merancang bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan yang tidak hanya informatif, tetapi juga relevan, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah ini masih cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat monoton dan kurang variatif, dengan dominasi metode ceramah dan minimnya

penggunaan media interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Materi yang disampaikan sering kali terasa jauh dari pengalaman keseharian siswa, sehingga sulit membangkitkan minat mereka. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa banyak siswa yang tergolong aktif dalam kegiatan kesenian Bantengan, namun hal ini justru membuat mereka kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Ketertarikan mereka yang tinggi terhadap Bantengan sering kali mengalihkan perhatian dari proses pembelajaran, karena minat mereka lebih tertuju pada aktivitas kesenian tersebut. Kondisi ini diperparah dengan minimnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sejarah, makna, dan filosofi yang terkandung dalam kesenian Bantengan. Akibatnya, banyak siswa menganggap Bantengan hanya sebagai hiburan rakyat semata, tanpa memahami kedalaman budaya dan sejarah yang menyertainya. Ditambah lagi, pertunjukan Bantengan yang sering berlangsung hingga larut malam turut memengaruhi fokus belajar siswa di keesokan harinya karena kelelahan. Oleh karena itu, pengintegrasian kesenian Bantengan ke dalam bahan ajar digital yang kontekstual, edukatif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan kesenian lokal seperti Bantengan ke dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk

inovasi yang potensial adalah pengembangan bahan ajar sejarah lokal digital berbasis kesenian tradisional bantengan yang memuat nilai-nilai sejarah, filosofi, dan makna budaya dari kesenian Bantengan. Penggunaan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional bantengan diharapkan tidak hanya menjadi solusi atas rendahnya fokus belajar siswa, tetapi juga dapat membingkai kesenian Bantengan sebagai sarana edukatif yang memperkuat identitas lokal. Selain itu, inovasi ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS terutama pada tema Sejarah Lokal lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa, khususnya di era digital saat ini.

b. Analisis Materi

Analisis materi dalam pengembangan bahan ajar ini merujuk pada kurikulum IPS Fase D kelas VII, khususnya pada capaian pembelajaran yang terdapat dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Materi dikembangkan berdasarkan ATP dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu menganalisis dan memahami sejarah lokal sebagai bagian dari proses pembentukan identitas kebangsaan. Salah satu tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dalam bahan ajar ini adalah peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan nilai-nilai budaya, tokoh, serta peristiwa penting dalam sejarah lokal di lingkungan sekitar.

Dalam konteks ini, materi yang dipilih adalah sejarah dan nilai-nilai budaya dari kesenian tradisional Bantengan, yang merupakan representasi budaya khas daerah Malang dan sekitarnya. Materi ini

dipandang relevan karena memuat unsur kesejarahan, nilai kearifan lokal, serta aspek sosial budaya masyarakat yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS. Kesenian Bantengan tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memuat simbol-simbol yang mencerminkan perlawanan, kekuatan spiritual, serta nilai-nilai solidaritas sosial di tengah masyarakat. Oleh karena itu, materi dalam bahan ajar ini tidak hanya berfokus pada pengenalan sejarah asal-usul Bantengan, tetapi juga menyentuh aspek nilai, filosofi, dan peran sosial budaya yang melekat di dalamnya.

Pengangkatan tema lokal dalam materi ajar menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila pada dimensi “berkebinekaan global”, “mandiri”, dan “beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Materi disusun secara naratif dan visual, dilengkapi dengan gambar, narasi cerita, serta video interaktif, sehingga siswa tidak hanya memahami konten sejarah, tetapi juga mampu mengapresiasi dan merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran sejarah terasa lebih dekat, hidup, dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) adalah tahapan dalam Menyusun bahan ajar ini, dimulai dari perancangan materi, penyusunan materi dalam bahan ajar, membuat design untuk mempercantik tampilan bahan ajar, serta perancangan instrumen pengumpulan data untuk menjamin mutu dan keberhasilan media yang dihasilkan.

a) Pemilihan Materi

Pemilihan materi dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan agar sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Proses pengembangan difokuskan pada pengintegrasian kesenian tradisional Bantengan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada topik sejarah lokal. Materi ini dipilih karena kesenian Bantengan mengandung nilai-nilai budaya, serta identitas lokal yang kuat, yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks sejarah dan kebudayaan daerah. Dengan menjadikan Bantengan sebagai bagian dari bahan ajar, diharapkan siswa tidak hanya memahami sejarah secara teoritis, tetapi juga mampu mengapresiasi warisan budaya lokal.

b) Penyusunan Isi Bahan Ajar

Penyusunan konten bahan ajar dilakukan secara terencana dan runtut berdasarkan materi yang telah dipilih. Tahap awal dimulai dengan merancang materi ajar, menetapkan tujuan pembelajaran, serta menentukan indikator pencapaian yang diharapkan. Selanjutnya, disusun pula instrumen evaluasi berupa 5 soal esai dan 2 tugas kelompok untuk

mengukur pemahaman siswa secara mendalam dan mendorong kolaborasi dalam proses pembelajaran.

c) Penyusunan Desain Visual Bahan Ajar

Penyusunan tampilan bahan ajar digital sejarah lokal tentang kesenian Bantengan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek visual yang relevan dengan tema budaya tersebut. Elemen desain disesuaikan dengan nuansa khas Bantengan, seperti penggunaan warna, ornamen, dan simbol yang merepresentasikan kesenian tradisional tersebut. Desain dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa, sekaligus tetap mempertahankan keterbacaan dan kemudahan navigasi. Tata letak, pemilihan font, serta visual yang digunakan dipilih agar mendukung pemahaman materi dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Bahan ajar ini juga disesuaikan agar dapat diakses secara optimal melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone berbasis Android maupun iOS.

d) Penyusunan Instrument Pengambilan Data

Instrumen pengumpulan data disusun untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan. Instrumen ini berbentuk angket yang akan disebarakan kepada ahli materi, ahli media, guru IPS, serta peserta didik sebagai responden. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 4, yang mencakup kategori sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Dengan tahapan pengembangan yang terstruktur, diharapkan proses ini mampu

menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga sesuai dengan standar pendidikan yang telah ditetapkan.

3. Tahap Pengemabangan (*Development*)

a. Pengembangan Bahan Ajar

1. Penyusunan Materi

Penyusunan materi dilakukan berdasarkan topik yang telah ditetapkan, yaitu sejarah lokal kesenian tradisional Bantengan. Proses penyusunan diawali dengan perumusan konsep inti yang mencakup asal-usul Bantengan, makna simbolik, nilai-nilai budaya dan filosofi yang terkandung, serta peran kesenian ini dalam kehidupan masyarakat. Materi juga membahas tantangan pentingnya melestarikan budaya lokal seperti kesenian Bantengan di era modern dan bagaimana kesenian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah yang kontekstual. Seluruh materi disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa, dengan penyajian yang menarik melalui kombinasi teks informatif, gambar dokumentasi Bantengan, ilustrasi, serta video interaktif yang menampilkan pertunjukan Bantengan. Selain itu, tujuan dan indikator pembelajaran dirumuskan sebagai pedoman untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi materi.

Untuk memperkuat pemahaman, disusun pula latihan evaluasi berupa 5 soal esai yang menuntut analisis kritis siswa terhadap makna dan nilai budaya Bantengan, serta 2 tugas kelompok yang mendorong

kerja sama dan eksplorasi mendalam tentang kesenian ini di lingkungan mereka. Sebagai pelengkap, disusun naskah narasi untuk video pembelajaran yang menyajikan penjelasan ringkas namun bermakna mengenai topik Bantengan, dengan gaya bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami. Video ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam memahami sejarah dan budaya lokal mereka.

2. Pembuatan Desain Visual Bahan Ajar, Flipbook, Dan QR Barcode

a. Desain Visual Bahan Ajar

Bahan ajar ini dikembangkan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Dengan mengangkat tema kesenian tradisional Bantengan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam memahami nilai-nilai budaya lokal. Seluruh desain visual dalam bahan ajar ini diedit dan dirancang menggunakan platform Canva, sehingga tampilan materi menjadi lebih estetik, terstruktur, dan mudah dipahami. Melalui tampilan yang menarik dan fitur-fitur pendukung yang tersedia, bahan ajar ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat keterkaitan antara materi IPS dan kehidupan budaya di sekitar mereka.



Gambar 3.1 Logo Canva

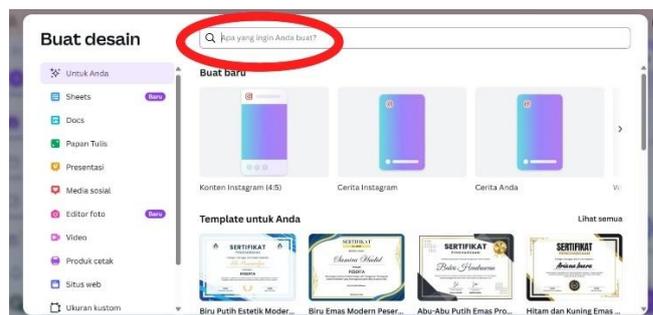
Pengembangan bahan ajar ini dimulai dengan perancangan desain visual menggunakan Canva, yang difokuskan untuk menampilkan nuansa khas kesenian Bantengan. Pemilihan ikon dilakukan secara selektif, dengan menampilkan simbol-simbol yang identik dengan Bantengan seperti kepala banteng, dan elemen tradisional lainnya. Warna-warna yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik visual Bantengan, seperti kombinasi merah, hitam, dan emas yang menggambarkan kekuatan, keberanian, dan kearifan lokal. Tata letak dirancang secara proporsional dan terstruktur agar materi mudah diikuti, nyaman dibaca, dan mampu mengarahkan perhatian siswa pada inti pembelajaran. Desain ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetik dan kontekstual dengan budaya lokal siswa.

Keseluruhan proses pengembangan bahan ajar digital ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan setiap elemen visual dan konten yang disusun dapat mendukung terciptanya

pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Setiap tahap dirancang dengan cermat, mulai dari pemilihan materi, desain visual menggunakan Canva, hingga penyusunan evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam proses pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan.

1. Buka Canva Dan Pilih Jenis Desain

Canva dapat diakses melalui www.canva.com atau melalui aplikasi di perangkat Anda. Bagi pengguna baru, pendaftaran akun diperlukan, sedangkan pengguna lama dapat langsung login untuk memulai proses desain.

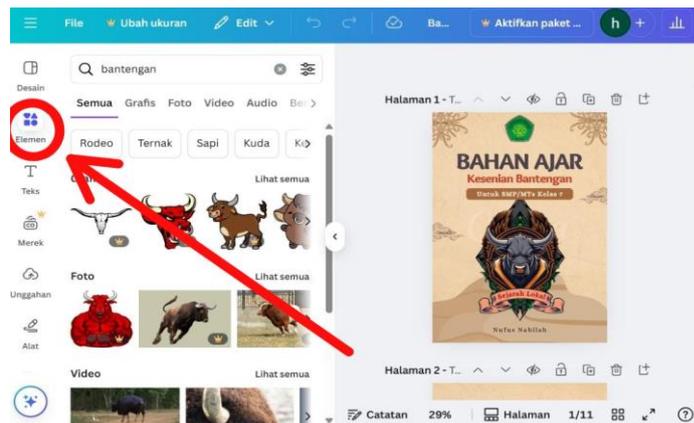


Gambar 4.2 Pemilihan Jenis Desain

Setelah berhasil masuk ke Canva, langkah berikutnya adalah memilih jenis desain yang sesuai dengan kebutuhan bahan ajar. Umumnya, dalam pembuatan bahan ajar digital, pengguna akan mengklik tombol “Buat Desain” di pojok kanan atas. Dalam konteks pengembangan bahan ajar sejarah lokal kesenian Bantengan, desain biasanya dibuat dalam bentuk

presentasi interaktif atau dokumen visual dengan tampilan menarik yang menggabungkan teks, gambar, dan ikon tematik yang mencerminkan nuansa Bantengan.

2. Tambahkan Elemen Desain

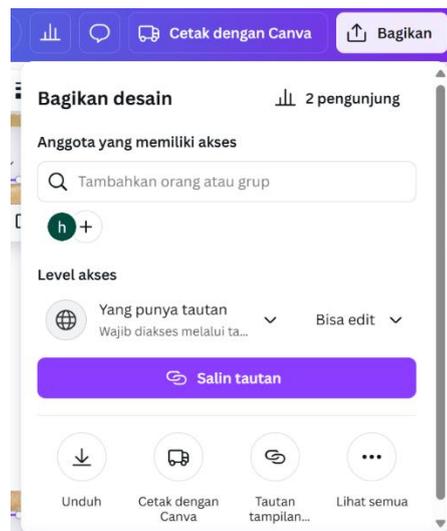


Gambar 5.3 Pengaturan Elemen

Langkah berikutnya adalah menambahkan berbagai elemen desain sesuai dengan kebutuhan materi. Lalu menyisipkan teks dengan memilih variasi font yang tersedia, serta menyesuaikan ukuran, warna, dan efek visualnya. Jika ingin menambahkan gambar, Canva sudah menyediakan beragam stok gambar gratis, namun saya juga bisa mengunggah gambar milik sendiri. Untuk membuat tampilan bahan ajar lebih menarik, saya biasanya memanfaatkan elemen grafis seperti ikon, bentuk, dan ilustrasi yang dapat ditemukan di menu Elemen.

3. Simpan Desain

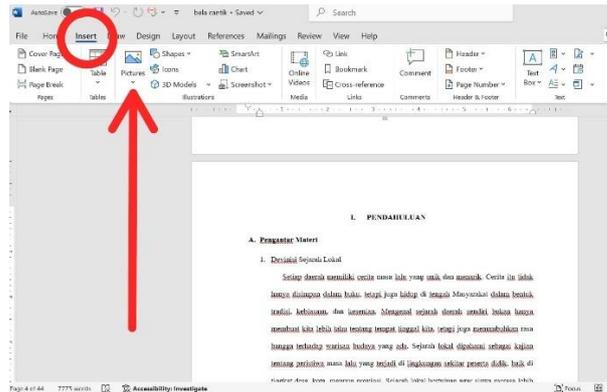
Langkah selanjutnya yaitu, setelah desain selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengklik tombol *Bagikan*, kemudian pilih opsi *Unduh* dan tentukan format file yang diinginkan, seperti PNG, JPG, atau format lainnya sesuai kebutuhan.



Gambar 6.4 Proses Penyimpanan Desain

4. Pengeditan Melalui Word

Setelah desain bahan ajar selesai dibuat di Canva, proses selanjutnya adalah menyesuaikan dan menyempurnakan isi melalui Microsoft Word. Tahapan ini penting untuk menyusun kembali seluruh elemen secara terstruktur, sehingga hasil desain siap digunakan baik dalam bentuk cetak maupun dokumen digital.



Gambar 7.5 Proses pengeditan template dalam word

Setelah berhasil masuk ke aplikasi Microsoft Word, langkah pertama yang saya lakukan adalah memilih tab *Insert*, kemudian klik *Picture* untuk menambahkan template yang sebelumnya telah saya desain di Canva. Saya mencari file template tersebut di folder penyimpanan perangkat, lalu memasukkannya ke dalam halaman dokumen Word agar dapat diedit dan disesuaikan lebih lanjut.

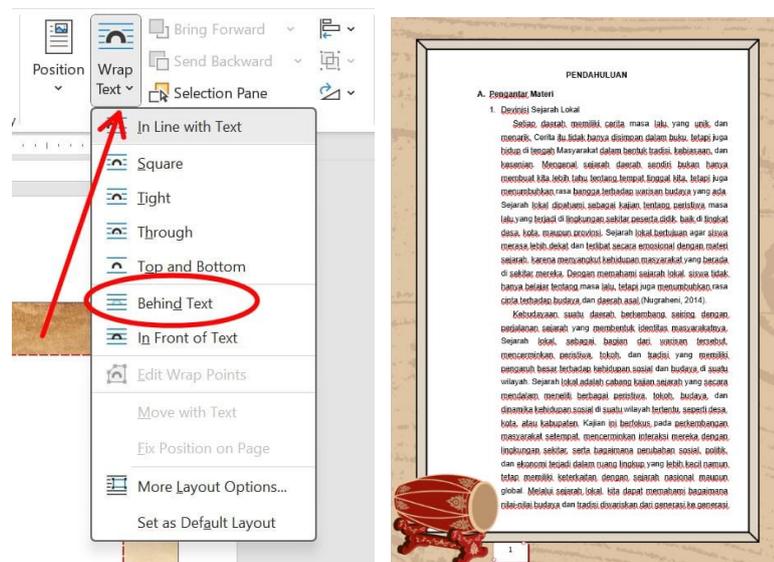


Gambar 8.6 Layout Desain Bahan Ajar sebelum tahap unggah Flipbook

5. Penyelarasan Desain Dengan Isi

Penyelarasan desain dengan isi bahan ajar menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa tampilan visual yang dibuat tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu

memperkuat pemahaman terhadap materi. Pada tahap ini, elemen-elemen seperti gambar, ikon, warna, dan tata letak disusun agar sejalan dengan struktur serta tujuan pembelajaran. Dengan demikian, desain tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga berperan aktif dalam membantu siswa memahami isi bahan ajar secara menyeluruh.



Gambar 9.7 Proses Penyesuaian Desain Dengan isi

Jika isi materi tidak terlihat karena tertutup oleh template desain, langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengklik gambar atau elemen template, lalu pilih opsi "Wrap Text" dan klik "Behind Text". Dengan begitu, teks yang sebelumnya tertutupi akan muncul di atas elemen desain. Setelah itu, lakukan penyesuaian tata letak agar teks dan desain tidak saling menumpuk, sehingga tampilannya menjadi lebih rapi, mudah dibaca, dan menarik. Langkah ini perlu diterapkan pada setiap

halaman agar keseluruhan bahan ajar konsisten dan enak dipandang. Setelah selesai, simpan dokumen dalam format PDF.

b. Konversi PDF ke Flipbook

Proses memindahkan bahan ajar dari format PDF ke flipbook dilakukan untuk meningkatkan interaktivitas dan kemudahan akses bagi pengguna. Dengan mengubah dokumen PDF menjadi flipbook, materi pembelajaran dapat disajikan dalam tampilan yang lebih menarik dan dinamis, sehingga memberikan pengalaman membaca yang mirip dengan buku fisik. Tahapan ini meliputi pengunggahan file PDF ke platform flipbook dan penyesuaian fitur agar konten dapat diakses dengan optimal di berbagai perangkat. Platform yang digunakan untuk mengakses ke Flipbook adalah Heyzine, dapat diakses melalui tautan berikut: <https://heyzine.com/>

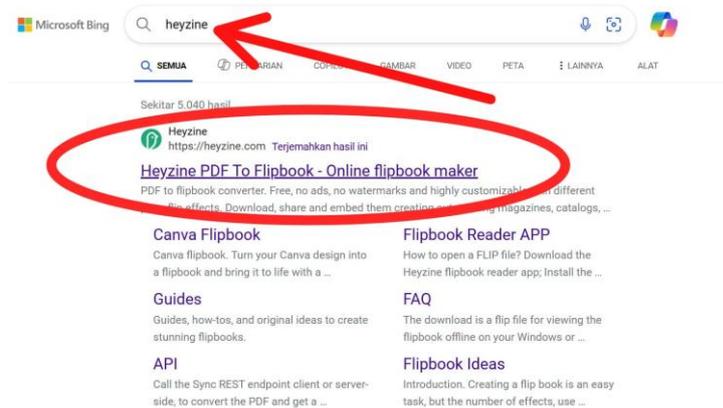


Gambar 10.7 Logo Heyzine Flipbook

Setelah bahan ajar selesai didesain dan disusun secara sistematis dalam format PDF, langkah selanjutnya adalah

mengalihkannya ke dalam bentuk digital berupa flipbook. Proses ini dilakukan untuk memberikan tampilan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sekaligus memudahkan akses materi melalui perangkat digital. Dengan menggunakan platform flipbook, bahan ajar tidak hanya tampil seperti buku cetak yang dapat dibalik halamannya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan menyenangkan.

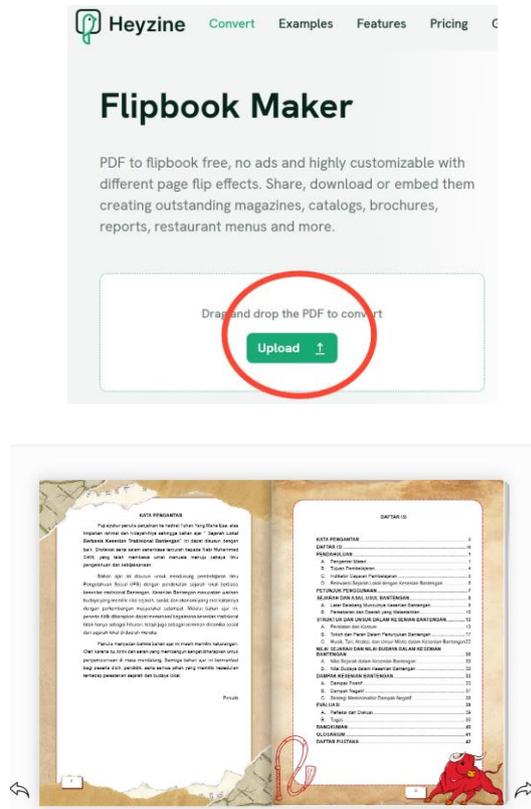
1. Langkah Awal Membuka Heyzine Flipbook



Gambar 11.8 Mencari Web Heyzine Di Google

Tahap awal yang perlu dilakukan adalah mencari *Heyzine Flipbook* melalui mesin pencari Google. Setelah itu, pilih hasil pencarian pertama yang muncul, sesuai dengan tampilan yang ditunjukkan pada gambar di atas. Alasan memilih platform Heyzine Flipbook adalah karena layanan ini mampu meminimalisir tampilan iklan saat flipbook diakses, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih nyaman, fokus, dan

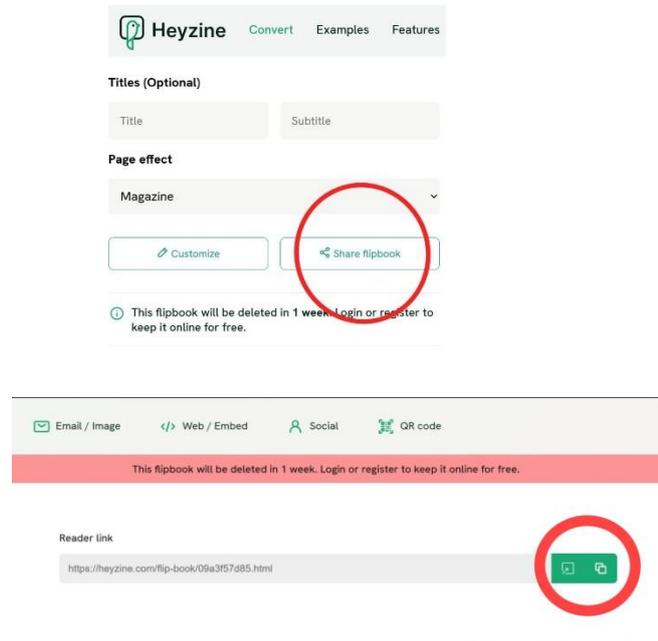
2. Tahapan Mengunggah PDF ke Heyzine



Gambar 12.9 proses *upload pdf ke heyzine*

Langkah selanjutnya adalah mengunggah bahan ajar yang sebelumnya telah disimpan dalam format PDF ke platform Heyzine Flipbook. Proses unggah dilakukan dengan memilih file PDF yang dimaksud, kemudian menunggu selama kurang lebih satu menit hingga sistem selesai memproses dokumen tersebut. Setelah proses selesai, bahan ajar akan secara otomatis ditampilkan dalam bentuk flipbook interaktif. Tampilan hasil flipbook tersebut dapat dilihat seperti pada gambar yang ditunjukkan di atas.

3. Tahap Terakhir Penyalinan URL Flipbook



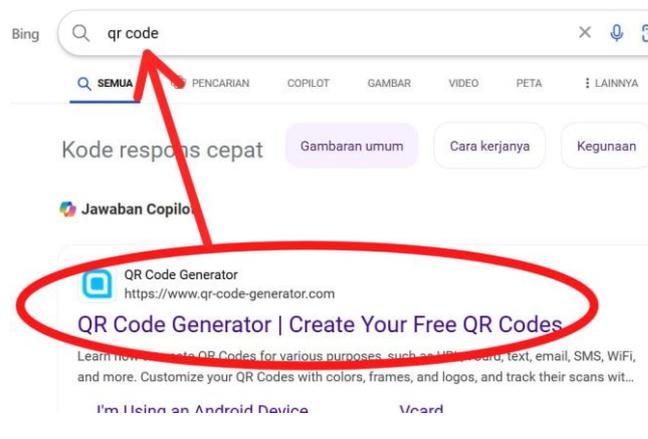
Gambar 13.10 penyalinan URL Flipbook

Tahap akhir dalam proses ini adalah menyalin URL atau tautan dari flipbook yang telah berhasil diproses. Tautan ini disalin terlebih dahulu sebagai langkah persiapan, namun belum langsung dibagikan kepada pengguna. Penyalinan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tautan dapat digunakan sewaktu-waktu dan disimpan dengan baik sebelum didistribusikan lebih lanjut kepada peserta didik atau pihak terkait.

c. Konversi Flipbook ke QR Barcode

Setelah memperoleh tautan dari flipbook yang telah berhasil dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan konversi tautan tersebut ke dalam bentuk QR barcode. Konversi ini bertujuan untuk mempermudah akses terhadap bahan ajar digital, khususnya bagi peserta didik, guru, maupun pihak lain yang membutuhkan. Dengan adanya QR barcode, pengguna hanya perlu melakukan pemindaian melalui perangkat ponsel atau tablet tanpa harus mengetikkan tautan secara manual. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kecepatan, dan kenyamanan dalam mengakses media pembelajaran berbasis digital.

1. Langkah Awal Membuat QR Barcode

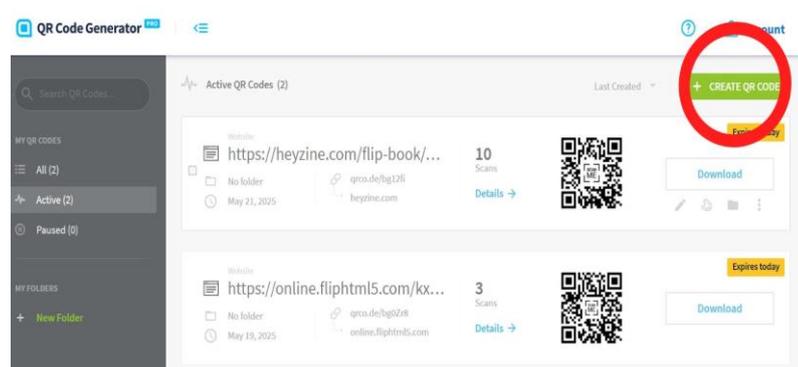


Gambar 14 Mencari Web QR Barcode di Google

Tahapan awal dalam proses konversi adalah mencari situs penyedia layanan pembuatan QR barcode melalui mesin pencari Google. Ketikkan kata kunci “QR code generator” atau “QR barcode online” pada kolom pencarian. Setelah itu, pilih

salah satu situs yang muncul pada hasil pencarian teratas umumnya terletak di posisi pertama lalu klik untuk mulai melakukan proses pembuatan QR barcode.

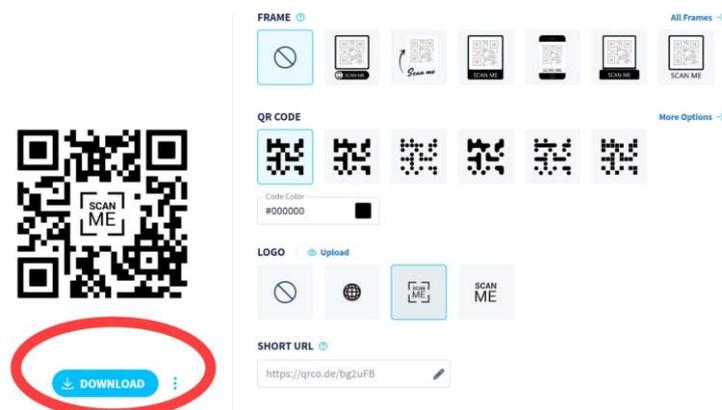
2. Tahap Memasukkan URL Flipbook ke dalam QR Barcode



Gambar 15 Proses Memasukkan URL

Setelah situs penyedia QR barcode terbuka, langkah selanjutnya adalah memasukkan URL flipbook yang telah disalin sebelumnya. Tempelkan (paste) tautan tersebut ke kolom yang disediakan pada halaman utama situs. Setelah URL dimasukkan, sistem secara otomatis akan mengubah tautan tersebut menjadi kode QR. Beberapa situs juga menyediakan opsi untuk mengunggah file PDF secara langsung, namun dalam konteks ini, yang digunakan adalah tautan URL dari flipbook. Pastikan tautan sudah benar sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selanjutnya, klik tombol “Generate” atau “Buat QR Code” untuk memproses kode, dan tunggu hingga tampilan QR barcode muncul di layar.

3. Tahapan penyesuaian tampilan QR Barcode



Gambar 16 Proses Penyesuaian Tampilan Dan Tahap Download

Setelah QR barcode berhasil dibuat, pengguna dapat menyesuaikan tampilannya agar lebih menarik dan sesuai dengan konsep bahan ajar. Penyesuaian ini meliputi bentuk tepi (frame), gaya sudut, serta penambahan logo atau ikon di bagian tengah barcode. Beberapa situs generator QR menyediakan fitur kustomisasi ini secara gratis. Penyesuaian tampilan bertujuan tidak hanya untuk estetika, tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik visual agar lebih sesuai jika disisipkan dalam bahan ajar digital atau dicetak. Setelah selesai melakukan penyesuaian, pastikan untuk menyimpan versi akhir barcode dalam format yang sesuai, seperti *PNG* atau *SVG*.



Gambar 4. 14 Tampilan QR Barcode Ketika sudah Siap

Setelah melalui proses pembuatan dan penyesuaian tampilan, QR barcode kini telah siap digunakan. Kode ini dapat disisipkan ke dalam bahan ajar digital maupun dicetak untuk keperluan pembelajaran. Dengan memindai QR barcode tersebut, pengguna akan langsung diarahkan menuju flipbook bahan ajar yang telah dibuat, sehingga memudahkan akses dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli

Sebelum digunakan dalam tahap uji coba di lapangan, bahan ajar ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII di SMP NU Bululawang, sementara proses validasi melibatkan dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan serta saran perbaikan guna memastikan bahwa bahan ajar

berbasis digital yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang bertindak sebagai validator dalam penelitian ini adalah Ibu Rika Inggit Asmawati, M.A., seorang dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan beliau sebagai validator didasarkan pada keahliannya dalam bidang IPS, terutama yang berkaitan dengan Sejarah.

Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket yang mencakup penilaian terhadap isi materi dalam media pembelajaran berbasis website, serta kolom khusus untuk memberikan kritik dan saran. Validator ahli materi secara menyeluruh menelaah konten yang telah disusun, kemudian memberikan tanggapan dan masukan untuk meningkatkan kualitas materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari penilaian ini ditampilkan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya.

Table 4.1 Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria
1.	Identitas Bahan Ajar	12	12	100	Sangat Layak
2.	Kelayakan Materi	35	36	97	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	19	20	95	Sangat Layak
Total		66	68	98%	Sangat Layak

Keterangan:

P : Presentase skor yang dicari

ΣR : Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh total skor sebesar 66 dari jumlah skor maksimum 68, yang jika dikonversi menjadi persentase adalah $(66:68) \times 100\% = 98\%$. Persentase ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kesenian tradisional Bantengan yang dikembangkan termasuk dalam kategori *sangat layak* untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tiga aspek utama yang dinilai meliputi, *identitas bahan ajar* dengan persentase kelayakan 100%, *kelayakan materi* sebesar 97%, dan *kebahasaan* sebesar 95%. Ketiga aspek tersebut menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi,

menandakan bahwa bahan ajar sudah memenuhi kriteria kualitas isi, ketepatan penyampaian, serta kejelasan Bahasa.

Sebelum sampai pada tahap uji coba kepada siswa, bahan ajar ini telah mengalami revisi sesuai dengan saran dari validator ahli materi. Salah satu revisi yang dilakukan adalah penyesuaian redaksional pada beberapa bagian agar informasi tersaji lebih sistematis dan komunikatif. Dengan demikian, secara keseluruhan bahan ajar ini telah dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar, serta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal melalui pendekatan budaya yang kontekstual.

2. Validasi Ahli Media

Selain memperoleh validasi dari ahli materi, produk bahan ajar yang dirancang juga melewati tahapan validasi oleh ahli media sebelum digunakan dalam uji coba lapangan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan media serta aspek visual dan teknis dari bahan ajar telah memenuhi standar kualitas, sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket penilaian serta pemberian kritik dan saran dari ahli media yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan yang dibutuhkan. Melalui tahapan ini, diharapkan media

pembelajaran yang dikembangkan dapat tampil lebih optimal, menarik, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini, ahli media yang berperan sebagai validator adalah Ibu Azharotunnafi, M.Pd., yang merupakan dosen di Program Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau memiliki keahlian dalam bidang desain media pembelajaran serta pengalaman yang luas dalam merancang dan mengembangkan media berbasis teknologi. Pemilihan beliau sebagai validator didasarkan atas kapabilitasnya dalam pengembangan media edukatif yang relevan dan inovatif. Validasi dilakukan tidak hanya melalui instrumen kuesioner, namun juga dilengkapi dengan diskusi langsung untuk mendapatkan masukan secara lebih menyeluruh terhadap desain media yang digunakan.

Masukan yang diberikan oleh Ibu Azharotunnafi, M.Pd. berfokus pada pengoptimalan tampilan visual bahan ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami. Beliau menyarankan agar desain yang telah dibuat melalui Canva dan diedit di Microsoft Word disesuaikan secara presisi dengan isi materi, sehingga informasi tidak tertutupi dan tetap terbaca dengan jelas. Selain itu, beliau juga mengapresiasi langkah konversi bahan ajar ke format digital melalui platform Heyzine Flipbook dan penyebaran link-nya menggunakan QR Code. Menurut beliau,

strategi ini memberikan nilai tambah karena dapat mempermudah akses siswa terhadap bahan ajar, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan modern. Validasi ini membuktikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran di sekolah.

Table 4.2 Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria
1.	Sajian	27	28	97	Sangat Layak
2.	Kegrafikan	19	20	95	Sangat Layak
Total		46	48	96%	Sangat Layak

Keterangan:

ΣR : Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh skor total sebesar $(46:48) \times 100\% = 96\%$. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori *Sangat Layak*. Penilaian tersebut mencakup dua indikator utama, yaitu sajian dan kegrafikan, yang masing-masing memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dan 95%.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang telah dirancang tidak hanya memenuhi aspek penyajian informasi secara jelas dan sistematis, tetapi juga unggul dalam visualisasi grafis yang mendukung keterbacaan dan estetika tampilan. Sebelum diimplementasikan dalam uji coba terbatas, media ini telah direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli media, khususnya pada aspek penyesuaian desain agar lebih harmonis dengan isi materi, serta optimalisasi dalam format digital flipbook dan penyebaran melalui QR Code. Secara keseluruhan, bahan ajar ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

c. Validasi Lapangan

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah uji validasi ahli materi dan media, dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 siswa sebagai responden. Penilaian tetap berfokus pada aspek materi dengan indikator Kelayakan Materi, Kebahasaan, Sajian, Kegrafikan.

Table 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	70	80	87	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	73	80	92	Sangat Layak
3.	Sajian	39	40	97	Sangat Layak
4.	Kegrafikan	111	120	92	Sangat Layak
Total		293	320	92%	Sangat Layak

Keterangan:

ΣR : Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang disajikan dalam Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui empat indikator utama, yaitu kelayakan materi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Pada indikator kelayakan materi, diperoleh nilai ΣR sebesar 70 dari skor ideal 80, dengan persentase pencapaian sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konteks lokal siswa. Indikator kebahasaan memperoleh skor 73 dari 80 (92%), yang menandakan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar tergolong

komunikatif, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, aspek penyajian meraih skor 39 dari 40 (97%), menunjukkan bahwa tampilan dan alur penyampaian materi disusun secara menarik dan efektif dalam mendukung pemahaman siswa.

Pada indikator kegrafikan, bahan ajar memperoleh skor tertinggi, yakni 111 dari 120, dengan persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa elemen grafis seperti warna, tata letak, dan ilustrasi visual dinilai sangat baik dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh dari semua indikator adalah 293 dari skor maksimal 320, dengan persentase rata-rata sebesar 92%. Berdasarkan persentase tersebut, bahan ajar ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang efektif dan menarik. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar telah memenuhi aspek kelayakan secara isi, bahasa, tampilan, dan desain visual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di SMP NU Bululawang.

2. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk bahan ajar melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi serta kualitas desain penyajiannya.

Sebelum produk tersebut diuji coba pada kelompok besar, terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran IPS sebagai bentuk evaluasi awal dari pengguna langsung di sekolah.

Penilaian terhadap bahan ajar ini dilakukan oleh Ibu Lilik Umiyanti, S.Pd., selaku guru IPS di SMP NU Bululawang. Proses penilaian mencakup berbagai aspek penting, yaitu identitas bahan ajar, kelayakan materi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Setiap aspek dinilai untuk memastikan bahwa bahan ajar telah memenuhi kriteria kualitas dan kelayakan dalam mendukung proses pembelajaran. Penilaian ini dilaksanakan pada tanggal 24 sampai 25 Mei 2025. Adapun hasil lengkap dari penilaian guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 4.4 Penilaian Validasi Oleh Guru IPS

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria
1.	Identitas Bahan Ajar	12	12	100	Sangat Layak
2.	Kelayakan Materi	32	32	100	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	14	16	87	Sangat Layak
4.	Sajian	11	12	92	Sangat Layak
5.	Kegrafikan	20	20	100	Sangat Layak
Total		89	92	96%	Sangat Layak

Keterangan:

P : Prosentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di SMP NU Bululawang, dapat diketahui bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Penilaian ini mencakup lima indikator utama, yaitu: identitas bahan ajar (100%), kelayakan materi (100%), kebahasaan (87%), sajian (92%), dan kegrafikan (100%). Persentase tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh komponen bahan ajar telah memenuhi standar kelayakan yang sangat baik.

Hasil evaluasi ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan ini mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik. Adanya kombinasi antara konten materi yang tepat, tampilan visual yang menarik, serta penggunaan bahasa yang sesuai, menjadikan bahan ajar ini efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, bahan ajar ini dinilai layak untuk diimplementasikan pada skala yang lebih luas tanpa perlu revisi signifikan.

Setelah tahap penilaian oleh guru mata pelajaran IPS, langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi pembelajaran menggunakan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Implementasi bahan ajar ini dilaksanakan selama dua pertemuan, yaitu pada tanggal 24 sampai 25 Mei 2025, dengan melibatkan 30 siswa kelas VII SMP NU Bululawang. Pelaksanaan ini disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada tema sejarah lokal, agar lebih relevan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Implementasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lokal yang kontekstual.

Bahan ajar ini dirancang agar mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut adalah tahapan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti:

- a) Peneliti membuka pembelajaran dengan menyapa dan mengucapkan salam.
- b) Peneliti menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa pembuka.
- c) Peneliti mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kabar mereka.

- d) Siswa diminta untuk mengisi pretest yang telah disiapkan guna mengetahui pengetahuan awal mereka terkait materi.
- e) Peneliti kemudian menyampaikan materi sejarah lokal mengenai kesenian Bantengan, dilengkapi dengan gambar, cerita lokal, dan diskusi interaktif.
- f) Pada tahap implementasi, peneliti menjelaskan sejarah lokal kebudayaan kesenian tradisional bantengan, menjelaskan makna dari kesenian bantengan, menjelaskan dampak positif maupun negative secara berurutan sehingga siswa dapat menerima materi dengan sangat jelas
- g) Setelah berdiskusi, siswa diminta menyelesaikan aktivitas dalam bahan ajar seperti menjawab pertanyaan, mengisi refleksi, atau bermain kuis interaktif.
- h) Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa mengisi posttest dan memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah digunakan.
- i) Peneliti menutup kegiatan dengan memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa.

Setelah bahan ajar diimplementasikan dalam proses pembelajaran, siswa memberikan tanggapan positif terhadap isi, penyajian, dan manfaat bahan ajar yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis

kesenian tradisional Bantengan dinilai relevan, menarik, dan efektif dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMP.

Table 4.5 Hasil Respon Siswa

No	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria
1.	Identitas Bahan Ajar	225	240	94	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	231	240	96	Sangat Layak
3.	Sajian	112	120	93	Sangat Layak
4.	Kegrafikan	337	360	94	Sangat Layak
Total		901	960	94%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 4.5 pada tahap implementasi uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari total skor maksimal 960, diperoleh skor 901, yang setara dengan persentase keberhasilan sebesar $(901:960) \times 100 = 94\%$. Persentase ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan mencerminkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah

mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran, baik dari segi identitas isi, kebahasaan, sajian materi, maupun aspek kegrafikan. Oleh karena itu, bahan ajar ini dinilai telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta efektif dalam mendukung proses belajar siswa.

4. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan kualitas, kelayakan, serta efektivitas bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui serangkaian tahapan, mulai dari validasi oleh ahli, penilaian guru mata pelajaran, hingga implementasi di kelas. Setiap tahapan evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan bahan ajar agar dapat disempurnakan sebelum digunakan secara luas.

Validasi oleh ahli melibatkan dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai aspek kesesuaian isi bahan ajar dengan kurikulum serta relevansi materi terhadap tema sejarah lokal. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar memenuhi standar kelayakan dengan persentase penilaian sebesar 98%, yang tergolong sangat baik. Beberapa masukan

dari ahli materi terkait penyusunan isi dan ilustrasi kemudian diakomodasi untuk meningkatkan kualitas penyajian.

Sementara itu, validasi ahli media difokuskan pada aspek visual, tata letak, dan keterbacaan bahan ajar. Penilaian dari ahli media mencapai skor sempurna, yaitu 96%, yang menunjukkan bahwa desain bahan ajar telah memenuhi kriteria kelayakan tampilan dan kegrafikan. Saran utama dari ahli media berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut agar bahan ajar tidak hanya bersifat cetak, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media digital yang lebih interaktif.

Selain validasi oleh ahli, evaluasi juga dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di SMP NU Bululawang, yakni Ibu Lilik Umiyanti, S.Pd. Penilaian ini mencakup komponen identitas bahan ajar, kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Berdasarkan hasil penilaian, bahan ajar memperoleh skor tinggi dan dinilai sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, implementasi bahan ajar dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 24 sampai 25 Mei 2025, dengan melibatkan 30 siswa kelas VIIA. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa diminta untuk mengisi angket penilaian sebagai bentuk evaluasi penggunaan bahan ajar. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa siswa

merespons positif, merasa terbantu dalam memahami materi, dan menganggap bahan ajar menarik serta mudah digunakan. Dengan demikian, bahan ajar ini dinyatakan efektif dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah lokal di tingkat SMP.

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari pretest dan posttest siswa setelah menggunakan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah pertama adalah melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal sebagai syarat uji statistik parametrik. Setelah itu, dilakukan uji Paired Sample t-Test guna mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara deskriptif.

1. Uji Normalitas

Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25 guna memperoleh hasil yang sah. Langkah ini diperlukan karena mayoritas metode statistik parametrik mensyaratkan bahwa data memiliki sebaran yang normal. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka data dinyatakan mengikuti distribusi normal. Hasil pengujian normalitas untuk data pretest dan Posttest disajikan dalam tabel berikut.

Table 4. 5 Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.963	30	.369
<i>posttest</i>	.964	30	.401

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,369, sedangkan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,401. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik tanpa perlu dilakukan transformasi data. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS 25 untuk memastikan hasil yang valid, dengan langkah awal berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal.

2. *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest, sehingga dapat terlihat perubahan nilai siswa setelah diberikan intervensi. Data yang dihasilkan memberikan indikasi awal mengenai seberapa efektif intervensi tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa. Berikut disajikan tabel hasil yang diperoleh dari analisis tersebut.

Table 4. 6 Paired Samples Statistics

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pretest</i>	62.2667	30	3.74104	.68302
	<i>Posttest</i>	71.5333	30	1.77596	32424

Berdasarkan tabel 4.6 Paired Samples Statistics, hasil rata-rata nilai pretest siswa adalah 62,27 dengan standar deviasi sebesar 3,74 dan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Setelah diberikan perlakuan atau intervensi, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 71,53 dengan standar deviasi sebesar 1,78. Peningkatan rata-rata sebesar 9,26 poin ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara deskriptif antara hasil pretest dan posttest. Hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan memberikan efek positif terhadap kemampuan siswa. Untuk mengetahui hubungan lebih lanjut antara nilai pretest dan posttest, analisis korelasi diperlukan guna mengukur kekuatan hubungan kedua variabel tersebut.

Table 4. 7 Paired Samples Correlations

		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	30	.185	.326

Berdasarkan Tabel 4.7 Paired Samples Correlations, diperoleh nilai korelasi antara hasil pretest dan posttest sebesar 0,185. Ini menunjukkan bahwa hubungan linear antara skor pretest dan posttest tidak kuat, atau hanya sedikit berkorelasi, dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan adalah 0,326, yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal ini

menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest.

Table 4.7 Paired Samples Test

		<i>Mean</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest & Posttest</i>	-9.26667	-13.245	29	.000

Berdasarkan Tabel 4.7 Paired Samples Test, hasil uji-t terhadap data pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keduanya. Nilai rata-rata (Mean) perbedaan antara pretest dan posttest adalah -9,26667, yang menunjukkan bahwa skor posttest secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Nilai t hitung sebesar -13,245 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 29, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan terbukti secara statistik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Revisi Produk

Table 4. 9 Revisi Produk Pengembangan

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Rika Inggit Asmawati, M.A	Kuatkan lagi narasi kenapa seni bantengan adalah salah satu bagian dari budaya lokal.
2.	Azharotunnafi, M.Pd	Saran dan masukan sudah diperbaiki dan sudah bisa digunakan untuk penelitian

Tabel tersebut menggambarkan hasil validasi dari dua ahli terhadap produk bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Validator pertama, Ibu Rika Inggit Asmawati, M.A., memberikan perhatian khusus terhadap aspek naratif dalam materi. Ia menyarankan agar penjelasan mengenai keterkaitan seni Bantengan sebagai bagian dari budaya lokal diperkuat. Menurutnya, narasi tersebut penting untuk membangun kesadaran siswa akan nilai-nilai budaya yang hidup di lingkungan mereka, serta mempertegas posisi kesenian tradisional dalam konteks sejarah lokal.

Sementara itu, validator kedua, Ibu Azharotunnafi, M.Pd., menilai bahwa keseluruhan saran dan masukan yang sebelumnya diberikan telah diterapkan dengan baik. Ia menyatakan bahwa produk bahan ajar tersebut sudah layak digunakan dalam kegiatan penelitian.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian

Tradisionl Bantengan.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah mendorong terjadinya perubahan besar dalam metode pembelajaran. Anderson menyatakan bahwa teknologi pendidikan memungkinkan pergeseran dari metode tradisional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan digital. Salah satu penerapan teknologi tersebut dalam proses belajar adalah melalui media flipbook, yang memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk mempelajari materi secara lebih fleksibel dan menarik.⁵⁵

Bahan ajar berbasis media digital merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan menjadi salah satu bentuk nyata dari implementasi pembelajaran kontekstual. Bahan ajar ini dirancang tidak hanya sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai jembatan antara kebutuhan belajar siswa dengan realitas sosial dan budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat merasa lebih dekat, terlibat secara emosional, serta memiliki rasa bangga dan

⁵⁵ Terry Anderson, *The Theory And PracTice Of Online Earning*, 2nd ed. (Canada: Athabasca University Press, 2008).

kepedulian terhadap warisan budayanya sendiri⁵⁶. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Dinda Ayu Amalia yang menyatakan bahwa bahan ajar yang relevan secara budaya akan meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap materi, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar.⁵⁷

Pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kurikulum. Tahap desain mencakup perencanaan isi dan tampilan bahan ajar yang kontekstual. Pada tahap pengembangan, berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video Bantengan diintegrasikan ke dalam bahan ajar digital. Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas, sedangkan evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas media melalui pretest, posttest, dan refleksi pembelajaran. Model ini sejalan dengan teori Dick & Carey yang menekankan pentingnya pendekatan sistematis dan terstruktur dalam setiap tahap pengembangan instruksional untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.⁵⁸

Pemilihan tema kesenian tradisional Bantengan sebagai inti pengembangan bahan ajar tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan hasil observasi awal di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat akrab dengan budaya lokal, khususnya kesenian Bantengan yang kerap dipentaskan dalam berbagai kegiatan sekolah dan masyarakat sekitar.

⁵⁶ Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. Hlm. 17

⁵⁷ Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Nusantara 2*, no. 2 (2020): 26.

⁵⁸ Walter Dick and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (Florida: Pearson, 2009).

Fenomena ini menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya lokal masih sangat melekat dalam kehidupan siswa, sehingga menjadi potensi yang kuat untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Proses pengembangan bahan ajar ini didukung oleh filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang menekankan pentingnya pendidikan yang berakar pada nilai-nilai budaya lokal sebagai sarana pembentukan karakter dan identitas bangsa⁵⁹. Konsep “Tri-Nga” (*Ngerti, Ngrasa, Nglakoni*) yang dikemukakan Dewantara menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mengajak siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga merasakan dan mengamalkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari⁶⁰. Dalam konteks ini, bahan ajar yang dikembangkan tidak sekadar menyajikan fakta sejarah, melainkan juga mengandung nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kesenian Bantengan, seperti keberanian, solidaritas, dan rasa hormat terhadap leluhur, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyentuh aspek afektif siswa.

Proses pengembangan isi bahan ajar disusun dengan menyelaraskan antara tema budaya lokal Bantengan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum IPS SMP, khususnya pada materi sejarah lokal. Materi dikembangkan secara terperinci, mencakup latar belakang sejarah Bantengan, nilai-nilai budaya yang terkandung, serta peran kesenian ini dalam kehidupan masyarakat Malang. Penyelarasan dengan kurikulum bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar tidak hanya informatif secara budaya, tetapi juga memenuhi capaian pembelajaran

⁵⁹ Shabatini, Hidayat, Jamaludin, & Leksono. (2022). Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Penanaman Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi Edukator*, Universitas Majalengka. Hlm 80-95.

⁶⁰ Sudarto. (2024). *Ki Hajar Dewantara dan Pendidikan di Indonesia*. Baitul Hikmah Press. Hlm 80-83.

yang telah ditetapkan dalam Permendikbud. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Trianto yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar harus mempertimbangkan kesesuaian materi dengan standar kompetensi agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif⁶¹. Selain itu, pendekatan berbasis budaya lokal ini diperkuat oleh penelitian Rahmawati yang menyatakan bahwa integrasi unsur budaya ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas kultural mereka⁶². Oleh karena itu, pemilihan kesenian Bantengan sebagai tema utama merupakan strategi yang relevan secara pedagogis dan kultural, serta didukung oleh kondisi lapangan dan temuan-temuan ilmiah sebelumnya.

Tahapan desain visual struktur bahan ajar dirancang secara sistematis untuk menciptakan alur pembelajaran yang logis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Desain bahan ajar ini meliputi penyusunan pendahuluan, uraian materi, ilustrasi visual, video interaktif, latihan soal, dan refleksi. Tata letak dan pemilihan warna dirancang dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan dan estetika agar siswa merasa nyaman dan termotivasi saat mempelajarinya. Sejalan dengan teori Mayer tentang multimedia learning, yang menyatakan bahwa penyajian informasi dalam bentuk kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa.⁶³

⁶¹ Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. Hlm. 23

⁶² Rahmawati, Fadila Dyah. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm. 44

⁶³ Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press. Hal. 2

Pengembangan bahan ajar ini disajikan dalam format digital flipbook sebagai media utama. Flipbook digital dirancang untuk menghadirkan pengalaman membaca yang interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran. Materi sejarah tentang kesenian Bantengan dikemas dalam bentuk teks deskriptif yang dilengkapi ilustrasi visual, video pertunjukan, yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi secara mandiri. Desain flipbook memberikan ruang personalisasi bagi siswa untuk mengakses materi sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Kombinasi warna yang terang, tata letak sesuai, serta navigasi halaman yang responsif memberikan kenyamanan visual dalam proses pembelajaran. Keunggulan ini menjadikan flipbook tidak hanya sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang fleksibel, komunikatif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Keunggulan flipbook diperkuat oleh temuan penelitian Nurjanah, yang mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis digital flipbook mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep melalui tampilan visual yang atraktif⁶⁴. Selain itu, penelitian Wulandari & Santoso menyatakan bahwa penggunaan flipbook dalam pembelajaran IPS efektif meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi dengan lebih fleksibel dan interaktif.⁶⁵

Sebagai upaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, bahan ajar ini dilengkapi dengan fitur QR barcode yang ditautkan langsung ke berbagai

⁶⁴ Nurjanah. (2021). Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Hlm. 58

⁶⁵ Wulandari, D. A., & Santoso, H. B. (2020). Pengaruh Media Flipbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Hlm. 67

konten pendukung seperti video dokumentasi kesenian Bantengan, wawancara dengan pelaku budaya lokal, serta materi visual lainnya yang relevan dan penampilan atraksi seni yang relevan. Penggunaan QR barcode ini bertujuan untuk menjembatani materi teks dengan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Siswa dapat memindai kode menggunakan perangkat digital mereka untuk mengakses konten tambahan secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah. Pendekatan ini selaras dengan penelitian Dewi & Astuti, yang menyatakan bahwa integrasi QR code dalam bahan ajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan akses cepat terhadap sumber belajar berbasis multimedia⁶⁶. Selain itu, menurut Yuliana, penggunaan teknologi barcode dalam media ajar mendorong siswa untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi informasi, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi pembelajaran.⁶⁷

B. Efektivitas Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengembangan dan pengujian bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara signifikan. Integrasi antara konten budaya lokal dengan pendekatan digital interaktif terbukti menjembatani kesenjangan motivasi belajar siswa, menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam.

⁶⁶ Dewi, N. A., & Astuti, P. (2021). Integrasi QR Code dalam Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Hlm. 61

⁶⁷ Yuliana, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi QR Code dalam Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Hlm. 48

Flipbook interaktif dan fitur QR barcode memberikan akses fleksibel bagi siswa untuk menjelajahi materi secara mandiri, baik di kelas maupun di luar jam pelajaran. Guru IPS juga menyatakan bahwa bahan ajar ini sangat membantu dalam menyampaikan materi sejarah lokal secara kontekstual dan menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurjanah, yang menyatakan bahwa media digital berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa⁶⁸. Selain itu, Yuliana menekankan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti barcode memperluas jangkauan sumber belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa⁶⁹. Oleh karena itu Bahan ajar ini dinilai tidak hanya layak digunakan di SMP NU Bululawang, tetapi juga berpotensi direplikasi di sekolah lain yang memiliki konteks lokal dan kebutuhan pembelajaran serupa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi,

⁶⁸ Nurjanah. (2021). Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Hlm. 58

⁶⁹ Yuliana, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi QR Code dalam Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Hlm. 48

partisipasi, serta keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran⁷⁰. Penggunaan elemen visual, audio, dan interaktivitas melalui media pembelajaran kontekstual seperti ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.⁷¹

Peningkatan skor ini sejalan dengan hasil penelitian Fadila Dyah Rahmawati, yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan⁷². Penelitian serupa juga dilakukan oleh Arifin & Haryanto, yang menemukan bahwa integrasi budaya daerah dalam proses pembelajaran mampu memperkuat identitas kultural dan mendorong keaktifan siswa⁷³. Selain itu, teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner menegaskan bahwa penguatan positif (reinforcement) seperti penyajian materi yang menarik akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dalam konteks ini, bahan ajar berbasis Bantengan telah memberikan rangsangan pembelajaran yang menarik secara visual dan emosional.⁷⁴

Efektivitas ini juga terlihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang menunjukkan peningkatan skor pada seluruh indikator. Menurut teori motivasi

⁷⁰ Anida Shalsabila, Yuni Maryuni, and Moh Ali Fadillah, "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Digital Flipbook Pada Materi Ruwatan Bumi Masyarakat Desa Kepuren, Kecamatan Walantaka, Kota Serang Siswa Kelas X Ips Di Sman 8 Kota Serang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal," *Jejak: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah* 4, No. 2 (2024): 93–107.

⁷¹ Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. hlm. 56.

⁷² Fadila Dyah Rahmawati. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), hlm. 46

⁷³ Arifin, Z., & Haryanto, S. (2020). Integrasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran untuk Penguatan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 12–23.

⁷⁴ Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24(2), 86–97.

yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2011:23), terdapat enam indikator motivasi belajar, yaitu: (1) keinginan untuk berhasil, (2) dorongan belajar, (3) harapan masa depan, (4) penghargaan terhadap proses belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Keenam indikator tersebut menunjukkan peningkatan setelah siswa menggunakan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan. Hal ini menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan materi secara kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan lingkungan belajar yang mendukung. Keberhasilan ini juga sejalan dengan temuan penelitian terdahulu. Penelitian oleh Rahmawati menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa⁷⁵. Penelitian oleh Arifin & Haryanto juga memperkuat bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya lokal mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat identitas mereka⁷⁶. Dalam hal ini, siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan karena berkaitan langsung dengan lingkungan sosial dan budaya mereka sehari-hari, yaitu kesenian tradisional Bantengan.

Keberhasilan bahan ajar ini juga ditunjang oleh pendekatan multimedia yang digunakan, di mana materi disajikan melalui berbagai media visual seperti gambar, infografis, dan video interaktif yang diakses melalui flipbook berbasis QR code. Menurut Mayer penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat

⁷⁵ Fadila Dyah Rahmawati. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), hlm. 46.

⁷⁶ Arifin, Z., & Haryanto, S. (2020). Integrasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran untuk Penguatan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*

meningkatkan pemahaman siswa karena mengaktifkan lebih banyak jalur kognitif⁷⁷. Selain itu, teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller juga mendukung bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat komponen utama, yaitu: Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Dalam konteks ini, perhatian siswa ditarik melalui media digital (attention), keterkaitan materi dengan budaya lokal meningkatkan relevansi (relevance), pemahaman materi mendorong rasa percaya diri (confidence), dan proses belajar yang menyenangkan memberikan kepuasan belajar (satisfaction).⁷⁸

Dukungan dari guru juga memperkuat temuan ini. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan kelas, guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan berani bertanya setelah menggunakan bahan ajar ini. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelajaran sejarah karena merasa bangga dengan budaya lokal mereka sendiri. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran kontekstual menurut Johnson, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dikaitkan dengan pengalaman nyata dan lingkungan sosial siswa.⁷⁹

Berdasarkan hasil analisis data statistik, landasan teori motivasi belajar dan teori pembelajaran, serta didukung oleh berbagai temuan empiris dari penelitian sebelumnya, maka dapat dirumuskan suatu simpulan bahwa

⁷⁷ Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. hlm. 113.

⁷⁸ Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

⁷⁹ Johnson, E. B. (2006). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC. hlm. 44.

pengembangan bahan ajar sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keberhasilan bahan ajar ini tidak semata-mata terletak pada penyampaian materi secara kognitif, tetapi juga menunjukkan kontribusi yang substansial terhadap penguatan aspek afektif dan penanaman nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik. Hal tersebut menjadikan pembelajaran sejarah yang awalnya terkesan monoton menjadi lebih hidup, menyenangkan, kontekstual, serta mampu menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap identitas budaya lokal. Dengan demikian, bahan ajar ini mampu menciptakan proses pembelajaran sejarah yang tidak hanya informatif dan edukatif, tetapi juga inspiratif serta bermakna secara emosional dan sosial bagi siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui tahapan pengembangan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, produk bahan ajar ini berhasil dirancang secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik budaya lokal siswa. Hasil validasi ahli, uji coba terbatas, dan implementasi menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Simpulan hasil penelitian dirangkum sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian Bantengan menunjukkan kualitas yang sangat baik dari segi konten, tampilan, dan relevansi budaya. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 94%, sedangkan ahli media memberikan skor 96%, yang menunjukkan bahan ajar ini sangat sesuai dengan kaidah pembelajaran dan menarik bagi siswa. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92%, sementara respons guru terhadap bahan ajar mencapai 95%, dengan catatan bahan ajar mampu menarik minat belajar siswa secara aktif dan kontekstual.
2. Efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji Paired

Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Meskipun hasil korelasi pretest dan posttest tergolong rendah, namun secara statistik bahan ajar terbukti memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan motivasi siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal dan penguatan identitas siswa terhadap sejarah daerahnya. Oleh karena itu, bahan ajar ini layak dijadikan sebagai sumber pembelajaran alternatif yang inspiratif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan globalisasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Agar manfaatnya dapat dioptimalkan, diperlukan kolaborasi dari berbagai pihak untuk mendukung implementasi dan pengembangan bahan ajar ini lebih lanjut. Berikut beberapa saran guna meningkatkan efektivitas pemanfaatan bahan ajar digital berbasis kesenian Bantengan dalam proses pembelajaran.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap pemanfaatan bahan ajar digital berbasis budaya lokal, khususnya kesenian Bantengan, melalui penyediaan fasilitas teknologi seperti perangkat komputer, koneksi internet yang stabil, serta pelatihan teknis bagi guru dan tenaga pendidik. Sekolah juga dapat mengintegrasikan bahan ajar ini ke dalam program kegiatan pembelajaran berbasis proyek atau muatan lokal, sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat secara aktif menggunakan bahan ajar digital ini dalam proses pembelajaran sejarah, serta menyesuaikan strategi mengajar agar lebih kontekstual dan berbasis budaya siswa. Guru juga diharapkan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, presentasi budaya, atau eksplorasi mandiri terhadap materi kesenian Bantengan, guna mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menggunakan bahan ajar ini secara mandiri dan bertanggung jawab, serta menunjukkan sikap apresiatif terhadap materi sejarah lokal dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian Bantengan. Siswa juga diharapkan memberikan umpan balik terhadap penggunaan bahan ajar, sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan lebih lanjut yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar digital ini dengan cakupan materi yang lebih luas, mencakup kesenian daerah lain atau peristiwa sejarah lokal yang berbeda, agar dapat diterapkan di berbagai konteks sekolah. Perlu diketahui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengumpulan materi, terutama karena kesenian tradisional Bantengan masih sangat jarang diteliti dan terdokumentasi secara akademik. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti dalam memperoleh sumber yang valid dan mendalam. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya juga dapat mempertimbangkan pengembangan fitur interaktif tambahan, seperti video tutorial, kuis interaktif, atau integrasi dengan platform pembelajaran daring (Learning Management System), guna meningkatkan pengalaman belajar siswa secara lebih optimal.

5. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, khususnya yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan acuan dalam merancang bahan ajar yang mengangkat kearifan lokal sebagai sarana pendidikan yang relevan, menyenangkan, dan bermakna. Diharapkan pembaca dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pendidikan yang inovatif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, Hasna'Marsigitin Hurul Ain. "Pengembangan Media Flipbook Materi Seni Lukis Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas Ix Mts Negeri 7 Jember/Hasna\Marsigitin Hurul Ain." Universitas Negeri Malang, 2024.
- Ardiansyah, Mochammad Alif Iqbal Habibie. "Nilai Kearifan Lokal Kesenian Banteng Sebagai Sumber Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah," 2022.
- Faris, Amir, Ahmad Khoyyum, Ita Uzzulaifatit Thoriqoh, and Latifatun Nisak. "Seni Tradisional Bantengan Di Dusun Boro Panggungrejo Gondanglegi Malang." *Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ* 1, no. 1 (2017): 49–76. <https://doi.org/10.35897/intaj.v1i1.60>.
- Fitra, Akhmad Aidil, Busra Febriyarni, and Nurma Yunita. "Lahwal Hadis Dalam Surah Luqman Ayat 6 (Studi Komparatif Tafsir Ath-Thabari, Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Qurthubi." Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.
- Hardianti, Mya, Aida Kurniawati, and Utik Rednawati. "MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS PADA MATERI SEJARAH LOKAL KELAS 7 SMP NEGERI 6 SIDOARJO." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 4974–87.
- Hatmono, Prihadi Dwi. "Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah." *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya* 2, no. 1 (2021): 60–74.
- Hermiawan, Nico. "Jejak-Jejak Mistik Di Balik Kesenian Bantengan Malang." *Perspektif* 8, no. 2 (2013): 141–63.
- Hernawan, Asep Herry, Hj Permasih, and Laksmi Dewi. "Pengembangan Bahan Ajar." *Direktorat UPI, Bandung* 4, no. 11 (2012): 1–13.
- Hidayah, Nurul, and Fiki Hermansyah. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas v Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2018): 87–93.

- Kartini, Vidya Putri, Taofik Kurohman, and Budi Purnomo. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS PERJUANGAN RAKYAT KERINCI MELAWAN BELANDA (1901-1903) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 1, no. 1 (2022): 50–58.
- Khairunisa, Wafa, and Siska Damayanti. "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Suatu Negara Pada Generasi Milenial Abad-21." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1 (2023): 35–42.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah Nasrullah, and Dinda Ayu Amalia. "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara* 2, no. 2 (2020): 311–26.
- Melindawati, Silfi. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 5, no. 1 (2016): 1–12.
- Mertha, I Wayan, and Mahfud Mahfud. "PEMANFAATAN KESENIAN TRADISIONAL BARONG DESA KEMIREN SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH LOKAL DI SMA." *Jurnal Sangkala* 2, no. 2 (2023): 86–103.
- Nashichuddin, Muhamad, and Muhammad Gibravil Rifki. "Makna Dan Transmisi Mantra Pemanggilan Arwah Kesenian Jawa Bantengandaerah Mburing Malang Jawa Timur." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 6, no. 1 (2018): 57–64.
- Noviyanti, Noviyanti, and Gading Gamaputra. "Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)." *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial* 4, no. 2 (2020): 100.
- Nugroho, Catur. "Transformasi Cerita Arjuna Wiwaha Pada Relief Candi Jago Dan Lakon Ciptaning." *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang* 19, no. 2 (2022).
- Nurhasanah, Lanny, Bintang Panduraja Siburian, and Jihan Alfira Fitriana. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian

- Tradisional Indonesia.” *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2021): 31–39.
- Pahlevi, Muhammad Reza, Adhitya Rol Asmi, Syafruddin Yusuf, Supriyanto Supriyanto, Alian Sair, and Aulia Novemy Dhita. “Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau.” *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 10, no. 1 (2021): 17.
- Prastowo, Andi. “Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan,” 2019.
- Pribadi, Benny A. “Pengertian Dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar.” *Pengembangan Bahan Ajar*, 2019, 1–45.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.
- Ryan, Richard M, and Edward L Deci. “Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions.” *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 54–67.
- Sari, Pusvyta. “Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning.” *Ummul Qura* 6, no. 2 (2015): 20–35.
- Shalsabila, Anida, Yuni Maryuni, and Moh Ali Fadillah. “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Digital Flipbook Pada Materi Ruwatan Bumi Masyarakat Desa Kepuren, Kecamatan Walantaka, Kota Serang Siswa Kelas X Ips Di Sman 8 Kota Serang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal.” *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah* 4, no. 2 (2024): 93–107.
- Sholiha, Nandha Eka Millatus. “Struktur, Makna, Dan Fungsi Mantra Dalam Kesenian Bantengan Nuswantara Di Batu Malang.” Universitas Airlangga, 2015.
- Somantri, Agus. “Implementasi Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 125 Sebagai Metode Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 125).” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 1, no. 02 (2017).

- Syahputra, Muhammad Afrillyan Dwi, Sariyatun Sariyatun, and Deny Tri Ardianto. "Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa." *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 4, no. 1 (2020): 85–94.
- Wibowo, Anjar Mukti. "Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sma Kota Madiun." *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 6, no. 01 (2016): 46–57.
- Wiyanarti, Erlina, Nana Supriatna, and Murdiyah Winarti. "Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual." *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (2020): 67–74.
- Yuherni, Yuherni, Maimunah Maimunah, and Putri Yuanita. "Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Fungsi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1293–1306.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552393 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 568/Un.03.1/TL.00.1/02/2025 17 Februari 2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala SMP NU Bululawang
 di
 Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nufus Nabilah
 NIM : 210102110015
 Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
 Judul Proposal : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



as Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 1910/Un.03.1/TL.00.1/05/2025	22 Mei 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SMP NU Bululawang		
di		
Kabupaten Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Nufus Nabilah	
NIM	: 210102110015	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025	
Judul Skripsi	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	
Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 An Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL - MA'ARIF
SMP NAHDLATUL ULAMA' BULULAWANG
 TERAKREDITASI "A"

NPSN :20517385 NSS :202051813049
 Alamat : Jl. Raya Bululawang No. 22 Telp. (0341) 833088 Bululawang Malang 65171
 Website : www.smpnu-bululawang.schid Email : smpnubululawang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

030/104.26/SMP.NU/BLLV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURUL ULUM, S.PdI
 Jabatan : Kepala SMP Nahdlatul Ulama' Bululawang

Menerangkan

Nama : NUFUS NABILAH
 NIM : 210102110015
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwa nama tersebut di atas sudah melaksanakan penelitian skripsi di SMP NU Bululawang dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*".

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bululawang, 28 Mei 2025
 Kepala Sekolah

 NURUL ULUM, S.PdI

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1451/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2025 30 April 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Rika Inggit Asmawati, M.A
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nufus Nabilah
 NIM : 210102110015
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis
 Kesenian Tradisional Bantengan untuk Meningkatkan
 Motivasi Belajar Siswa
 Dosen Pembimbing : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 D. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1452/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2025 30 April 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Azharotunnafi, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

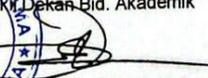
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nufus Nabilah
 NIM : 210102110015
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis
 Kesenian Tradisional Bantengan untuk Meningkatkan
 Motivasi Belajar Siswa
 Dosen Pembimbing : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
 Bid. Akademik

 Muhammad Walid, M.A
 197308232000031002

Lampiran 6 Bahan Ajar



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga bahan ajar "**Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan**" ini dapat disusun dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia menuju cahaya ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan.

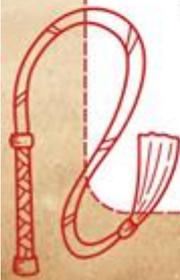
Bahan ajar ini disusun untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan pendekatan sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan. Kesenian Bantengan merupakan warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, sosial, dan ekonomi yang erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat setempat. Melalui bahan ajar ini, peserta didik diharapkan dapat memahami bagaimana kesenian tradisional tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cerminan dinamika sosial dan sejarah lokal di daerah mereka.

Penulis menyadari bahwa bahan ajar ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga bahan ajar ini bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, serta semua pihak yang memiliki kepedulian terhadap pelestarian sejarah dan budaya lokal.

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii
PENDAHULUAN	1
A. Pengantar Materi.....	1
B. Tujuan Pembelajaran.....	4
C. Indikator Capaian Pembelajaran.....	5
D. Relevansi Sejarah Lokal dengan Kesenian Bantengan.....	5
SEJARAH DAN ASAL-USUL BANTENGAN	8
A. Latar Belakang Munculnya Kesenian Bantengan.....	8
B. Persebaran dan Daerah yang Melestarikan.....	10
STRUKTUR DAN UNSUR DALAM KESENIAN BANTENGAN	13
A. Peralatan dan Kostum.....	13
B. Tokoh dan Peran Dalam Pertunjukan Bantengan.....	17
C. Musik, Tari, Atraksi, dan Unsur Mistis dalam Kesenian Bantengan.....	22
NILAI SEJARAH DAN NILAI BUDAYA DALAM KESENIAN BANTENGAN	30
A. Nilai Sejarah dalam Kesenian Bantengan.....	30
B. Nilai Budaya dalam Kesenian Bantengan.....	30
DAMPAK KESENIAN BANTENGAN	33
A. Dampak Positif.....	33
B. Dampak Negatif.....	37
C. Strategi Meminimalisir Dampak Negatif.....	38
EVALUASI	39
A. Refleksi dan Diskusi.....	39
B. Tugas.....	39
RANGKUMAN	40
GLOSARIUM	41
DAFTAR PUSTAKA	42



PENDAHULUAN

A. Pengantar Materi

1. Devinisi Sejarah Lokal

Setiap daerah memiliki cerita masa lalu yang unik dan menarik. Cerita itu tidak hanya disimpan dalam buku, tetapi juga hidup di tengah Masyarakat dalam bentuk tradisi, kebiasaan, dan kesenian. Mengenal sejarah daerah sendiri bukan hanya membuat kita lebih tahu tentang tempat tinggal kita, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya yang ada. Sejarah lokal dipahami sebagai kajian tentang peristiwa masa lalu yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik, baik di tingkat desa, kota, maupun provinsi. Sejarah lokal bertujuan agar siswa merasa lebih dekat dan terlibat secara emosional dengan materi sejarah, karena menyangkut kehidupan masyarakat yang berada di sekitar mereka. Dengan memahami sejarah lokal, siswa tidak hanya belajar tentang masa lalu, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan daerah asal (Nugraheni, 2014).

Kebudayaan suatu daerah berkembang seiring dengan perjalanan sejarah yang membentuk identitas masyarakatnya. Sejarah lokal, sebagai bagian dari warisan tersebut, mencerminkan peristiwa, tokoh, dan tradisi yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan sosial dan budaya di suatu wilayah. Sejarah lokal adalah cabang kajian sejarah yang secara mendalam meneliti berbagai peristiwa, tokoh, budaya, dan dinamika kehidupan sosial di suatu wilayah tertentu, seperti desa, kota, atau kabupaten. Kajian ini berfokus pada perkembangan masyarakat setempat, mencerminkan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar, serta bagaimana perubahan sosial, politik, dan ekonomi terjadi dalam ruang lingkup yang lebih kecil namun tetap memiliki keterkaitan dengan sejarah nasional maupun global. Melalui sejarah lokal, kita dapat memahami bagaimana nilai-nilai budaya dan tradisi diwariskan dari generasi ke generasi



serta bagaimana masyarakat menghadapi tantangan dan perubahan zaman. Sejarah lokal tidak terbatas pada kesenian tradisional, tetapi juga mencakup hal-hal lain seperti cerita rakyat setempat, perjuangan tokoh lokal dalam melawan penjajahan, asal-usul nama tempat (toponimi), peninggalan arkeologis di wilayah tertentu, bangunan bersejarah seperti benteng atau candi, serta tradisi atau upacara adat yang masih berlangsung hingga sekarang (Supardi et al., 2021). Salah satu bentuk manifestasi sejarah lokal dalam kebudayaan masyarakat adalah kesenian tradisional yang berkembang di suatu daerah. Kesenian ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, spiritual, dan historis yang diwariskan dari generasi ke generasi.

2. Pentingnya Mempelajari Sejarah Lokal Melalui Kesenian

Mempelajari sejarah lokal melalui kesenian tradisional memiliki arti penting dalam pelestarian warisan budaya dan penguatan karakter generasi muda. Kesenian tidak hanya sekadar tontonan atau hiburan, tetapi juga mengandung makna simbolik yang mencerminkan perjalanan sejarah, sistem nilai, dan jati diri masyarakat setempat. Dalam berbagai pertunjukan seni tradisional, sering kali tersirat kisah perjuangan, semangat persatuan, dan nilai-nilai kepahlawanan yang hidup di tengah masyarakat. Oleh karena itu, kesenian tradisional berfungsi sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan sejarah lokal secara kontekstual dan menyentuh secara emosional, sehingga lebih mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik (Sriningsih et al., 2021).

Mempelajari kesenian tradisional memberikan pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan ini mencakup pengenalan serta apresiasi terhadap nilai estetika dalam karya seni, pemahaman atas latar belakang sejarah serta nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya,



hingga keterlibatan langsung dalam upaya pelestariannya. Proses ini berperan dalam membentuk kesadaran budaya dan memperkuat rasa memiliki terhadap warisan nenek moyang. Selain itu, pemahaman terhadap kesenian lokal dapat turut memperkuat semangat kebangsaan yang berakar pada identitas budaya daerah, sehingga terbentuk generasi yang mencintai budaya sendiri di tengah derasnya arus globalisasi (Fauzan & Nashar, 2017).



B. Tujuan Pembelajaran

Pada materi Sejarah Lokal berbasis Kesenian Tradisional Bantengan ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Peserta didik mampu mengenali dan menjelaskan keberagaman sejarah lokal di lingkungan sekitar sebagai bagian dari sejarah Indonesia, serta menumbuhkan rasa bangga dan peduli terhadap warisan budaya daerah.
2. Menjelaskan sejarah dan asal-usul kesenian tradisional Bantengan.
3. Mengidentifikasi unsur-unsur dalam pertunjukan Bantengan.
4. Menganalisis nilai budaya dan filosofi yang terkandung serta mantra dalam kesenian ini.
5. Menghargai dan berpartisipasi dalam upaya pelestarian Bantengan sebagai warisan budaya lokal.



C. Indikator Capaian Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan contoh sejarah lokal di daerahnya, menjelaskan keterkaitannya dengan sejarah nasional, serta menunjukkan sikap bangga dan peduli terhadap warisan budaya lokal melalui perilaku atau karya.
2. Peserta didik dapat menjelaskan secara runtut asal-usul dan latar belakang munculnya kesenian Bantengan serta tokoh dan wilayah yang berperan dalam sejarahnya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur utama dalam pertunjukan Bantengan seperti musik, kostum, properti, tokoh, dan alur pertunjukan.
4. Peserta didik dapat menjelaskan nilai-nilai budaya dan makna filosofi yang terkandung dalam pertunjukan Bantengan serta menguraikan fungsi dan arti mantra yang digunakan.
5. Peserta didik menunjukkan sikap menghargai kesenian Bantengan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pelestarian budaya seperti membuat karya, mengikuti diskusi, atau kegiatan budaya lainnya.

D. Relevansi Sejarah Lokal dengan Kesenian Bantengan

Pembelajaran sejarah lokal memiliki hubungan yang erat dan saling menguatkan dengan pelestarian kesenian tradisional seperti Bantengan. Sejarah lokal tidak hanya mencatat peristiwa-peristiwa penting di masa lalu, tetapi juga menjadi sarana untuk merekam nilai-nilai budaya, sistem sosial, serta cara hidup masyarakat di suatu daerah. Kesenian tradisional seperti Bantengan lahir dari akar budaya lokal dan berkembang seiring perjalanan sejarah masyarakatnya. Dalam konteks ini, memahami sejarah lokal akan membantu peserta didik menelusuri bagaimana kesenian Bantengan muncul, berkembang, dan menjadi bagian dari identitas masyarakat Jawa Timur, khususnya di wilayah Malang, Batu, dan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa kesenian dan sejarah bukanlah dua bidang



yang berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan saling mengisi (Jumardi & Andi, 2024).

Pembelajaran sejarah lokal yang dikaitkan dengan kesenian Bantengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya mengenal aspek seni pertunjukan seperti gerakan, iringan musik, atau kostum, tetapi juga memahami nilai-nilai kepahlawanan, semangat perjuangan rakyat, serta proses sosial yang melatarbelakangi pertunjukan tersebut. Mereka diajak untuk memahami bahwa setiap elemen dalam kesenian memiliki makna simbolik yang merefleksikan pengalaman kolektif suatu komunitas. Dengan demikian, kesenian menjadi jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, memperkuat rasa identitas lokal, dan menumbuhkan kesadaran budaya. Ketika sejarah lokal dipadukan dengan kesenian, proses belajar menjadi lebih hidup, menyentuh emosi, dan memberi ruang refleksi kritis tentang pentingnya menjaga warisan leluhur dalam menghadapi tantangan modernitas dan globalisasi (Ahmad Khuza'i et al., 2024).



PETUNJUK PENGGUNAAN

Buku ini dirancang untuk membantu pembaca memahami materi secara bertahap, aktif, dan kontekstual. Agar penggunaannya lebih efektif, ikuti petunjuk berikut:

1. Berdoalah sebelum memulai aktivitas belajar.
2. Bacalah buku ini secara berurutan.
3. Catat hal-hal penting atau pertanyaan yang muncul selama membaca.
4. Diskusikan materi bersama teman atau guru jika ada yang belum dipahami.
5. Gunakan buku ini sebagai bahan belajar mandiri atau saat kegiatan belajar di kelas.



SEJARAH DAN ASAL-USUL BANTENGAN

A. Latar Belakang Munculnya Kesenian Bantengan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keberagaman budaya dan tradisi. Setiap daerah memiliki warisan budaya yang menjadi identitas masyarakatnya, mencerminkan sejarah Panjang serta kearifan lokal yang terus dilestarikan. Salah satu wilayah yang kaya akan seni tradisi adalah Jawa Timur. Salah satu diantara kesenian yang ada di Jawa Timur ada satu tradisi yang tak boleh dilupakan, yaitu seni Banteng. Bantengan merupakan perpaduan yang harmonis antara unsur tari, pencak silat, musik, serta syair atau mantra yang diiringi irama khas. Kesenian ini tidak hanya sekadar pertunjukan hiburan, tetapi juga memiliki makna filosofis yang mendalam. Seiring waktu, seni Bantengan telah menyebar dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia. Namun, akar dari tradisi ini diyakini berasal dari kawasan Malang, Mojokerto, dan Batu, yang hingga kini masih menjadi pusat pelestarian dan pengembangan seni Bantengan sebagai bagian dari warisan budaya Jawa Timur terutama di wilayah Malang (Ardiansyah, 2022).



Gambar 1. Kesenian Tradisional Bantengan

Sumber: visitlumajang.com 2024



Asal-usul kesenian Bantengan tidak lepas dari keyakinan masyarakat Malang yang menganggapnya sebagai warisan budaya sejak masa Kerajaan. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Fatima Tuzzaroh, Kesenian Bantengan bermula dari Kerajaan Singhasari, Masyarakat Malang meyakini bahwa seni tradisi Bantengan memiliki akar sejarah yang berasal dari Kota Malang. Keyakinan ini bukan tanpa alasan, melainkan didasarkan pada bukti sejarah yang dapat ditelusuri hingga masa kejayaan Kerajaan Singhasari. Salah satu bukti yang sering dikaitkan dengan asal-usul Bantengan adalah relief yang terdapat di Candi Jago, sebuah peninggalan bersejarah dari era Singhasari. Pada masa kepemimpinan Ken Arok di Kerajaan Singhasari, telah berkembang sebuah seni tari yang berasal dari tradisi pencak silat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, Candi Jago yang terletak di Dusun Jago, Desa Tumpang, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, dibangun pada tahun 1268 M hingga 1280 M, Candi ini didirikan oleh Raja Kertanegara dari kerajaan Singhasari sebagai penghormatan kepada ayahnya, Raja Sri Jaya Wisnuwardhana yang merupakan raja keempat dari kerajaan tersebut (Nugroho, 2022). Relief tersebut menggambarkan adegan pertarungan antara banteng dan harimau, yang diyakini memiliki keterkaitan dengan filosofi dalam seni tradisi Bantengan. Seni tari ini mengadaptasi gerakan-gerakan khas pencak silat dengan kuda-kuda yang meniru postur dan gerakan banteng. Dari sinilah diduga awal mula terbentuknya seni Bantengan, yang kemudian berkembang menjadi bagian dari budaya masyarakat Malang hingga saat ini (Fatima Tuzzaroh, 2019)

Kesenian tradisional Bantengan menggunakan hewan banteng sebagai simbol utama karena banteng melambangkan kekuatan, keberanian, dan kegagahan, yang sangat dihormati dalam budaya masyarakat Jawa, khususnya di wilayah Malang dan sekitarnya. Pada masa Kerajaan Singhasari, kesenian Bantengan bukanlah sekadar pertunjukan hiburan seperti sekarang, melainkan merupakan bagian dari latihan bela diri dan spiritual para prajurit, khususnya dalam bentuk pencak silat beraliran tenaga dalam.



Para pendekar kala itu menirukan gerakan dan semangat banteng sebagai bentuk latihan kekuatan dan pengendalian diri, serta untuk membangun semangat tempur. Selain itu, unsur spiritual dalam Bantengan digunakan untuk memupuk kekuatan batin melalui unsur trance atau kesurupan yang dipercaya dapat menambah keberanian dan daya tahan tubuh. Seiring berjalannya waktu, terutama setelah masa kolonial dan masuknya pengaruh seni pertunjukan modern, Bantengan mulai bergeser fungsi menjadi kesenian rakyat yang bersifat hiburan. Kini, Bantengan lebih sering ditampilkan dalam berbagai acara budaya, kirab desa, hingga festival kesenian, lengkap dengan musik pengiring dan kostum yang menarik. Meskipun bentuknya telah berubah menjadi tontonan, nilai-nilai tentang keberanian, gotong royong, dan kearifan lokal masih tetap melekat dalam setiap pementasannya.

B. Persebaran dan Daerah yang Melestarikan

Kesenian Bantengan diyakini telah hadir di Malang sejak zaman dahulu. Keyakinan ini didasarkan pada berbagai sumber, baik dari cerita-cerita yang diwariskan secara turun-temurun maupun dari analisis terhadap hubungan seni tradisional dengan masa lampau. Salah satu bukti yang sering dikaitkan dengan asal-usul kesenian ini adalah keberadaan relief di Candi Jago, yang terletak di Tumpang, Kabupaten Malang (Hermiawan, 2013). Relief yang menggambarkan pertarungan antara banteng dan harimau di Candi Jago tidak secara langsung merepresentasikan tradisi Bantengan yang berkembang di masyarakat saat ini. Relief tersebut lebih merupakan bagian dari rangkaian kisah fabel yang banyak ditemukan dalam ukiran di Candi Jago, yang berfungsi sebagai media penyampaian nilai moral dan ajaran kebajikan pada masa itu. Meski demikian, keberadaan relief ini sering dikaitkan dengan seni tradisi Bantengan karena adanya kesamaan simbolik antara karakter banteng dalam relief dan peran banteng dalam pertunjukan Bantengan.



Hewan Banteng menjadi tokoh utama dalam kesenian ini, karena hewan ini melambangkan kekuatan, keberanian, dan ketangguhan yang sangat dihormati oleh masyarakat. Banteng dianggap sebagai simbol semangat juang yang kuat, sejalan dengan karakter masyarakat agraris dan pejuang di daerah Jawa Timur, khususnya Malang dan sekitarnya (Hermiawan, 2013). Selain itu, banteng juga memiliki ikatan historis dengan budaya lokal, di mana kekuatan dan daya tahan hewan ini menjadi cerminan nilai-nilai yang ingin diwariskan melalui kesenian tersebut (Al Alima, 2016). Banteng dalam berbagai kebudayaan sering dianggap sebagai simbol kekuatan, keberanian, dan ketangguhan, yang juga menjadi filosofi utama dalam seni Bantengan (M. A. Utami & Cindrakasih, 2023).

Seiring perkembangan zaman, kesenian tradisional Bantengan tidak hanya bertahan, tetapi justru semakin berkembang pesat dan menjadi bagian yang hidup dalam keseharian Masyarakat (Pratama et al., n.d., 2022). Saat ini, Bantengan telah membentuk berbagai kelompok seni (perkumpulan) yang aktif di berbagai daerah, khususnya di wilayah Malang, Batu, dan sekitarnya. Perkumpulan-perkumpulan ini rutin menggelar latihan, melatih regenerasi seniman muda, dan aktif mengikuti berbagai festival budaya. Pertunjukan Bantengan juga semakin sering diadakan, tidak hanya pada acara tertentu saja, melainkan rutin digelar setiap hari Minggu, bahkan dalam beberapa kesempatan bisa tampil hingga dua kali dalam seminggu. Antusiasme masyarakat terhadap kesenian ini menunjukkan bahwa Bantengan tetap relevan, terus berinovasi, dan menjadi bagian penting dari identitas budaya lokal. Selama masa kolonial Belanda, bentuk kesenian Bantengan mulai berubah dengan diperkenalkannya topeng banteng oleh tokoh seperti Mbah Siran dari Mojokerto. Pada masa Orde Lama, kesenian ini semakin menyebar ke wilayah pegunungan di Jawa Timur, termasuk Malang, Mojokerto, Batu, dan Kediri (Faris et al., 2017).



- Link video Kesenian Tradisional Bantengan

Untuk melihat videonya, silakan [klik video ini](#).



Gambar 2. Pertunjukan Bantengan

Sumber: YouTube, (Mencari Ridha, 2025)



STRUKTUR DAN UNSUR DALAM KESENIAN BANTENGAN

A. Peralatan dan Kostum

Peralatan dan kostum berperan penting dalam kesenian tradisional sebagai pendukung ekspresi seni dan identitas budaya. Properti seperti topeng, senjata, atau alat musik memperkuat adegan, sementara kostum mencerminkan karakter dan status sosial. Setiap daerah memiliki keunikan tersendiri, seperti dadak merak dalam Reog Ponorogo atau busana keemasan dalam Tari Pendet. Kehadiran properti dan kostum memperkaya nilai estetika dan makna pertunjukan (Fatima Tuzzaroh, 2019).

1. Topeng

Topeng digunakan oleh pemain tokoh Bantengan, Macanan, dan Monyetan sebagai bagian utama dalam pertunjukan. Topeng ini berukuran besar dan dibentuk menyerupai karakter yang dimainkan, sehingga memberikan kesan yang lebih hidup dan dramatis dalam pementasan. Khusus untuk tokoh Bantengan, topeng yang digunakan memiliki atribut yang lebih detail dan rumit dibandingkan tokoh lainnya. Pada bagian tanduk, biasanya menggunakan tanduk hewan asli, seperti tanduk banteng, kerbau, ataupun sapi, untuk memberikan kesan yang lebih autentik dan kuat. Bagian kepala banteng sendiri dibuat dari kayu yang cukup berat, sehingga membutuhkan kekuatan dan keterampilan dalam penggunaannya.



Selain itu, terdapat mahkota bantengan yang dihiasi dengan sulur wayangan dari bahan kulit atau kertas, memberikan elemen estetika yang khas dan memperkuat nuansa tradisional. Terakhir, klontong, yaitu lonceng besar yang dikalungkan di leher Bantengan, menjadi elemen penting yang tidak hanya melengkapi tampilan, tetapi juga menghasilkan bunyi khas yang menambah suasana magis dalam pertunjukan.



Gambar 3. Topeng Kepala Banteng

Sumber: Blogspot.com, Foto oleh (Denny Simpleproject)

2. Cemeti

Alat ini digunakan sebagai sarana utama dalam ritual pemanggilan arwah dari segala penjuru mata angin. Tujuan dari pemanggilan ini adalah sebagai bentuk permohonan izin kepada leluhur dan roh-roh penjaga agar pagelaran seni tradisi Bantengan dapat berlangsung dengan lancar dan penuh berkah. Suara khas yang dihasilkan dari alat ini diyakini mampu membuka komunikasi dengan dunia spiritual, menciptakan suasana sakral sebelum pertunjukan dimulai. Selain berfungsi sebagai pengundang arwah, cemeti juga memiliki peran penting dalam mengendalikan gerakan pemain Bantengan yang mengalami kesurupan. Ketika pemain memasuki keadaan kesurupan, cemeti digunakan untuk mengarahkan dan mengontrol pergerakannya agar tetap sesuai dengan alur pertunjukan. Dentuman atau hentakan cemeti yang tajam dapat membantu menjaga keseimbangan antara unsur mistis dan estetika dalam pertunjukan, sekaligus menjadi isyarat bagi pemain lain untuk mengikuti ritme yang telah ditentukan.





Gambar 4. Cemeti/Pecut

Sumber: Dokumentasi pribadi milik Fadli Nurdiansyah, 2025.

3. Gongseng Kaki

Gongseng kaki merupakan jalinan lonceng kecil yang diikatkan di pergelangan kaki para pemain seni tradisi Bantengan. Ketika pemain bergerak, lonceng-lonceng ini akan menghasilkan bunyi gemerincing yang khas, menambah dimensi ritmis dalam pertunjukan. Suara yang dihasilkan tidak hanya memperkaya unsur musik, tetapi juga mempertegas setiap langkah dan gerakan pemain, sehingga memberikan efek dramatis yang lebih kuat. Selain berfungsi sebagai pengiring ritme, gongseng kaki juga menjadi elemen tradisional yang memperkuat karakter pertunjukan Bantengan.



Gambar 5. Gongseng Kaki

Sumber: Dokumentasi pribadi milik Fadli Nurdiansyah, 2025.



4. Kain Hitam

Kain yang biasa disebut sebagai irengan ini merupakan bagian utama dari pakaian Bantengan, berfungsi untuk menutupi tubuh pemain agar menyerupai sosok banteng dalam pertunjukan. Awalnya, irengan selalu berwarna hitam, melambangkan kekuatan, misteri, dan kesakralan dalam seni tradisi Bantengan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan kain hitam mulai mengalami perubahan dalam hal warna dan motif. Beberapa paguyuban tidak lagi terpaku pada warna hitam dan memilih variasi warna lain yang lebih mencolok untuk memberikan tampilan yang lebih dinamis dan menarik. Bahkan, ada pula yang menggunakan kain bermotif sebagai bentuk inovasi dalam mempertahankan daya tarik pertunjukan tanpa meninggalkan esensi tradisionalnya.



Gambar 6. Kain Hitam

Sumber: Kedripedia.com - 2021

5. Keluhan

Keluhan merupakan tali kendali yang diikatkan di kepala Bantengan dan berfungsi sebagai alat pengendali utama dalam pertunjukan. Peran keluhan sangat penting, terutama dalam menjaga agar gerakan pemain tetap terkontrol dan tidak keluar dari batas yang telah ditentukan. Hal ini menjadi krusial ketika para pemain memasuki kondisi kesurupan, di mana mereka bisa kehilangan kesadaran dan bertindak di luar kendali. Dengan adanya keluhan, pawang atau pendamping dapat dengan cepat mengarahkan dan menenangkan pemain yang berada dalam kondisi trance. Penggunaan keluhan juga bertujuan untuk menghindari kemungkinan terburuk, seperti pemain yang lepas kendali hingga berpotensi menyerang penonton atau merusak properti di sekitar area pertunjukan. Oleh karena itu, meskipun



terlihat sederhana, keluhan memiliki peran yang tidak bisa diabaikan dalam menjaga kelancaran dan keamanan pagelaran seni tradisi Bantengan.



Gambar 7. Keluhan/Tali yang dikat dibagian kepala Bantengan

Sumber: Berdikarionline.com – 2016

6. Tokoh dan Peran Dalam Pertunjukan Bantengan

Dalam pertunjukan Bantengan, setiap tokoh memiliki peran penting yang membentuk alur, suasana, dan makna dari pertunjukan itu sendiri. Keberagaman peran ini mencerminkan kekayaan budaya dan nilai-nilai tradisional yang hidup di Tengah masyarakat pendukungnya (Fatima Tuzzaroh, 2019)

1. Pemeran Bantengan, Tokoh ini merupakan sosok yang menghidupkan karakter utama dalam pertunjukan Bantengan, yaitu banteng itu sendiri. Ia tersembunyi di balik kostum dan topeng yang menyerupai bentuk seekor banteng. Satu ekor Bantengan biasanya dimainkan oleh dua orang pemain yang bekerja sama secara harmonis. Keduanya memiliki pembagian peran yang jelas, yakni satu sebagai bagian kepala atau depan, yang mengendalikan gerakan kepala dan ekspresi Bantengan, dan satu lagi sebagai bagian belakang, yang mengatur gerakan tubuh serta menjaga keseimbangan formasi saat menari dan beratraksi.





Gambar 8. Gambar Pemeran Bantengan

Sumber: tripadvisor.com 2019

2. Pemeran Macanan, Pemain Macanan adalah tokoh yang berada di balik topeng dan kostum harimau dalam pertunjukan Bantengan. Tidak seperti Bantengan yang dimainkan berdua, Macanan dimainkan oleh satu orang secara individu. Ia bebas bergerak di arena pertunjukan, namun tetap harus menampilkan gerakan yang menyerupai tingkah laku seekor harimau. Oleh karena itu, pemain ini tidak boleh bergerak seperti manusia biasa, melainkan harus merangkak, meloncat, atau mengaum layaknya harimau untuk menjaga kesan alami dan daya tarik pertunjukan.



Gambar 9. Pemeran Macanan

Sumber: kibrispdr.org 2023



3. *Sesepuh*, Sesepuh dalam kelompok seni Bantengan adalah sosok yang dihormati dan dianggap paling berpengalaman di antara para anggota. Ia biasanya merupakan orang yang dituakan karena pengetahuannya yang mendalam tentang tradisi, nilai spiritual, serta tata cara pertunjukan Bantengan. Salah satu peran penting sesepuh adalah memimpin proses pemanggilan roh atau arwah leluhur yang diyakini akan merasuki para pemain Bantengan saat pementasan berlangsung. Proses ini dilakukan melalui doa-doa dan ritual tertentu, yang menjadi bagian tak terpisahkan dari sisi magis dalam tradisi Bantengan.



Gambar 10. Sesepuh Bantengan (Mbah Darni)

Sumber: youtube.com 2022

4. Pengendali Kepala Bantengan, Pendekar adalah salah satu pemain penting dalam pertunjukan Bantengan yang bertugas mengendalikan gerakan kepala Bantengan melalui tali kendali, yang disebut *keluhan*, yang terpasang pada bagian kepala kostum. Setiap tokoh Bantengan biasanya didampingi oleh dua orang pendekar, masing-masing berada di sisi kanan dan kiri kepala. Mereka memegang *keluhan* dengan sigap dan kompak untuk mengarahkan, menahan, atau menstabilkan gerakan Bantengan, terutama saat atraksi-atraksi ekstrem atau saat pemain mulai kerasukan. Peran ini membutuhkan kekuatan fisik dan konsentrasi tinggi karena berkaitan langsung dengan keselamatan pemain dan kelancaran pertunjukan.





Gambar 11. Pengendali kepala banteng

Sumber: cintaIndonesia.web.id 2020

5. *Dhanyangan*, Sosok ini merupakan entitas tak kasatmata yang diyakini sebagai arwah leluhur atau roh penjaga dalam tradisi Bantengan. Dalam setiap pertunjukan, roh ini dipanggil melalui doa dan ritual khusus yang dipimpin oleh sesepuh. Kehadirannya dipercaya akan merasuki tubuh para pemain Bantengan, terutama mereka yang berada di balik kostum banteng. Proses kesurupan ini menjadi bagian penting dari pertunjukan, karena menandakan bahwa roh leluhur telah hadir dan memberi kekuatan spiritual kepada para pemain. Dengan demikian, kehadiran roh ini tidak hanya bersifat simbolis, tetapi juga dianggap menghidupkan jiwa pertunjukan Bantengan itu sendiri.
6. *Pamong*, Pamong adalah sosok pemimpin dalam pertunjukan Bantengan yang memiliki peran vital dalam mengendalikan jalannya pementasan. Sebagai pendekar terdepan, Pamong bertanggung jawab untuk mengarahkan dan mengawasi para pemain lainnya, memastikan setiap gerakan dan aksi berjalan sesuai dengan alur yang telah ditentukan. Dalam melaksanakan tugasnya, Pamong menggunakan cemeti, yang merupakan alat penting untuk memberikan isyarat atau pengendalian terhadap pemain. Cemeti ini bukan hanya simbol kewibawaan, tetapi juga berfungsi sebagai penghubung antara Pamong dan pemain, memberikan arahan serta menjaga ritme pertunjukan agar tetap teratur dan penuh energi.





Gambar 12. Pamong Bantengan

Sumber: liputan6.com 2023

7. *Pengrawit*, Pemain musik dalam pertunjukan Bantengan memegang peran yang sangat penting sebagai pengiring utama sepanjang pagelaran. Mereka terdiri dari beberapa musisi yang memainkan alat musik tradisional, seperti gamelan, kendang, atau alat musik lainnya, untuk menciptakan irama yang mendukung suasana pertunjukan. Tugas utama mereka adalah mengiringi jalannya pertunjukan dari awal hingga akhir, memastikan alunan musik tetap seimbang dengan dinamika aksi para pemain. Musik ini tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi juga memperkuat nuansa dramatis, spiritual, dan emosional dalam setiap adegan, membantu membangun atmosfer yang khas dalam tradisi Bantengan.





Gambar 23. Pengrawit/pemain 14musik

Sumber: blogspot.com 2020

7. Musik, Tari, Atraksi, dan Unsur Mistis dalam Kesenian Bantengan

1. Musik

Musik memiliki peran yang sangat penting dalam pertunjukan Bantengan. Musik mengiringi setiap langkah dan gerakan pemain, membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang sedang dimainkan. Dengan menggunakan alat musik tradisional, musik dalam pertunjukan ini tidak hanya menjadi pengiring, tetapi juga memperkuat emosi dan energi yang ingin disampaikan, baik itu ketegangan, keceriaan, maupun keagungan. Tanpa musik, pertunjukan Bantengan tidak akan terasa lengkap dan hidup.



- **Kendang**



Gambar 14. Alat Musik Kendang

Sumber: Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah IX Provinsi Jawa Barat - 2024

- **Jidor**



Gambar 15. Alat Musik Jidor

Sumber: HaloEdukasi.com

- **Ketipung**



Gambar 16. Alat Musik Ketipung

Sumber: Nurrohman, 2015



- **Peking**



Gambar 17. Alat Musik Peking
Sumber: Ifaworldcup.com - 2022

- **Gong**



Gambar 18. Alat Musik Gong
Sumber: Maharani, 2024.

- **Kempul**



Gambar 19. Alat Musik Kempul
Sumber: Kompas.com



2. Tari

Tari merupakan salah satu elemen penting dalam pertunjukan Bantengan, di mana gerakan tubuh para pemain menciptakan ekspresi visual yang memperkuat cerita dan suasana. Melalui langkah-langkah yang dinamis, tarian ini menggambarkan kekuatan dan keagungan tokoh Bantengan, sekaligus menggambarkan interaksi antar tokoh yang ada dalam pertunjukan. Setiap gerakan tari, yang sering kali dipadukan dengan musik dan alat bantu lainnya, menghidupkan karakter-karakter dalam cerita dan memberi dampak yang mendalam bagi penonton (Rusdy, 2016).

- a. Gerakan kepala, pemain akan menggoyangkan kepala banteng keatas dan ke bawah serta ke samping. Gerakan ini menirukan banteng yang Bersiap menghadapi lawan, melambangkan kesiapan dan kewaspadaan dalam menghadapi tantangan hidup.
- b. Gerakan menghentakkan kaki dua kali (gedruk) dan menyeruduk, pemain melakukan Gerakan menghentakkan kaki dua kali atau gedruk dengan menyeimbangkan dengan alunan music, kemudian menundukkan kepala seperti banteng akan menyeruduk lawan. Filosofi Gerakan ini melambangkan keteguhan dalam mencapai tujuan serta keberanian dalam menghadapi tantangan tanpa rasa takut.
- c. Gerakan berputar dan melompat, pemain akan melakukan putaran cepat atau lompatan tiba-tiba sering kali dalam kondisi trance (kesurupan). Sedangkan filosofi nya adalah Ketika berputar dan melompat menggambarkan kekuatan spiritual yang menguasai pemain, menunjukkan hubungan antara manusia dan kekuatan gaib.



3. Atraksi dalam Kesenian Bantengan

Atraksi dalam pertunjukan Bantengan menjadi salah satu daya tarik utama yang memukau penonton. Gerakan-gerakan yang penuh keberanian dan keahlian, seperti melompat, berputar, atau bertarung, menciptakan ketegangan dan keseruan yang tak terduga. Setiap atraksi dirancang dengan penuh kehati-hatian, memadukan kekuatan fisik, seni bela diri, dan unsur magis, yang semuanya bertujuan untuk memperlihatkan keberanian serta ketangguhan tokoh Bantengan. Atraksi ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung makna simbolis yang mendalam (Fatima Tuzzaroh, 2019).

- a. Atraksi Kesurupan (Trance), Pemain memasuki kondisi kesurupan, di mana mereka tampak tidak sadar dan menunjukkan kekuatan luar biasa seperti menggigit benda keras atau tidak merasakan sakit saat dipukul. Kesurupan dipercaya sebagai bentuk penyatuan antara roh leluhur atau roh banteng dengan tubuh pemain, melambangkan hubungan manusia dengan alam dan dunia spiritual.
- b. Pemain menunjukkan kekuatan luar biasa seperti berjalan di atas bara api, mematahkan benda keras, atau mengangkat benda berat dengan mudah. Atraksi ini melambangkan ketangguhan manusia yang mampu melampaui batas fisik melalui kekuatan spiritual. Namun, tidak semua orang dapat mengikuti atraksi ini, karena selain membutuhkan kesiapan mental dan fisik yang luar biasa, juga melibatkan proses ritual tertentu yang hanya boleh dijalani oleh pemain dewasa. Dalam beberapa tradisi, prosesi ini mencakup penggunaan bahan-bahan ritual khusus untuk memperkuat sugesti dan keberanian, yang tentunya tidak diperkenankan bagi anak-anak atau remaja karena memiliki risiko berbahaya.
- c. Atraksi adu banteng, dua pemain yang berperan sebagai banteng berpura-pura bertarung dengan saling menyeruduk satu sama lain. Hal ini melambangkan pertarungan antara kekuatan baik dan buruk, serta semangat juang dalam kehidupan.



d. Atraksi Interaksi dengan Penonton, pemain akan mendekati penonton, terkadang menantang atau mengajak mereka berinteraksi dengan gaua bercanda. Atraksi ini menunjukkan bahwa Kesenian Bantengan bukan hanya tontonan, tetapi juga bagian dari interaksi social dan budaya Masyarakat.

Gerakan tarian dan atraksi dalam Bantengan bukan hanya sekedar pertunjukan, tetapi juga memiliki makna mendalam yang mencerminkan kekuatan, keberanian, spiritualitas, serta hubungan manusia dengan alam dan dunia gaib. Hal ini menjadikan Bantengan bukan sekedar seni hiburan, tetapi juga warisan budaya yang kaya akan dengan nilai-nilai kehidupan (Suwandana, 2019).

4. Unsur Mistis

Seni tradisi di Nusantara selalu memiliki keterkaitan erat dengan penggunaan mantra, termasuk dalam seni tradisi Bantengan. Takin, pemilik Padepokan Bantengan Truno Menggolo, mengungkapkan bahwa setiap aspek dalam seni Bantengan senantiasa melibatkan ritual dan mantra. Mulai dari pemilihan kayu untuk kepala Bantengan, pemasangan tanduk, pengikatan tali penjalin, hingga pelaksanaan pagelaran, semuanya dipengaruhi oleh unsur spiritual. Mantra dianggap sangat sakral dan tidak dapat diungkapkan kepada sembarang orang. Beruntung, penulis berhasil memperoleh informasi mengenai penggunaan mantra dalam seni tradisi Bantengan, khususnya mantra yang digunakan selama pertunjukan berlangsung.

Salah satu mantra Bantengan yang paling menarik adalah mantra yang digunakan selama pagelaran, karena memiliki kekuatan untuk membuat para pemain masuk ke dalam keadaan trance atau kesurupan. Mantra ini berfungsi sebagai sarana untuk memanggil arwah leluhur setempat agar merasuki tubuh para pemain dalam pertunjukan seni tradisi Bantengan (Nashichuddin & Rifki, 2018).



Terdapat berbagai jenis mantra dalam ritual ini, di antaranya mantra untuk berkomunikasi dengan arwah, memanggil arwah, memasukkan arwah ke dalam tubuh pemain, mengeluarkan arwah dari tubuh, serta mantra perlindungan atau pagar raga. Setiap kelompok seni tradisi Bantengan memiliki variasi tersendiri dalam penggunaan dan isi mantra, yang berkembang sesuai dengan kepercayaan dan tradisi yang mereka anut.

Sebagai bagian dari tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun berikut ini adalah mantra yang biasa digunakan dalam prosesi ritual tersebut: (Sholiha, 2015)



(AWALAN)

Lamm sallam budall ingkang selamet mulhipun sambat

Budhal nyuwun pamit, lan pamitipun marang Pangeran

Sawijinipun menungsa mung nisorane Pangeran

Manungsa iku ngisor, sak ngisor-ngisor e

Manungso mung luweh ngisor demet

(AKHIRAN)

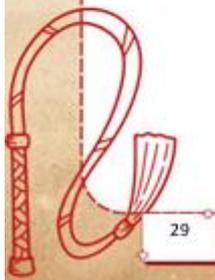
Mung pamit tindak pundi, mung sedo ninggal sedoyo

Manungso iku mung biso dileboni demet

Demet iku mung iso dipateni manungso

Bu melbu melbu bu melbu, ngapuntene marang Pangeran

Lamm sallam lamm sallam lamm sallam



NILAI SEJARAH DAN NILAI BUDAYA DALAM KESENIAN BANTENGAN

A. Nilai Sejarah dalam Kesenian Bantengan

- a. Nilai Pahlawan, Kesenian Bantengan menggambarkan semangat para pejuang zaman dahulu yang berani dan tidak mudah menyerah. Ini mengajarkan kita untuk menghargai perjuangan pahlawan (Ardiansyah, 2022).
- b. Nilai Keteladanan Tokoh Lokal, Tercermin dari tokoh-tokoh lokal (seperti pendekar dan guru silat) yang menjadi simbol perlawanan serta panutan masyarakat dalam mempertahankan nilai-nilai luhur (Brata et al., 2022).
- c. Nilai Pelestarian Warisan Leluhur, Kesenian ini sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan dari generasi ke generasi. Artinya, kita diajarkan untuk menjaga dan meneruskan warisan dari nenek moyang kita (Salehudin, 2015).

B. Nilai Budaya dalam Kesenian Bantengan

- a. Nilai Solidaritas Sosial, Dalam pertunjukan Bantengan, semua pemain memiliki peran yang berbeda-beda, seperti pemain musik, penari, hingga orang yang membawa properti. Mereka harus saling bekerja sama agar pertunjukannya berjalan lancar dan menarik untuk ditonton. Tidak ada yang bisa tampil sendirian. Hal ini mengajarkan kita bahwa kerja sama sangat penting dalam kehidupan, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Dengan saling membantu dan kompak, pekerjaan menjadi lebih mudah dan hasilnya pun lebih baik (Izzah et al., 2024).
- b. Nilai Gotong Royong, Dalam setiap pementasan Bantengan, seluruh anggota kelompok terlibat secara aktif, mulai dari persiapan kostum, alat musik, hingga jalannya pertunjukan. Ini menunjukkan semangat gotong royong yang tinggi, di mana



keberhasilan pertunjukan bukan hasil kerja individu, melainkan kolaborasi bersama (Kumiawan & Tinus, 2019).

- c. Nilai Kebersamaan, Kebersamaan dalam kesenian Bantengan tampak dalam kekompakan gerakan, keharmonisan musik pengiring, serta koordinasi antar pemain yang harus berjalan dengan penuh pengertian. Bantengan bukan pertunjukan individu, melainkan hasil kerja kolektif yang menunjukkan bahwa kebersamaan mampu menciptakan karya yang indah dan dinamis (R. A. C. Utami et al., 2023).
- d. Nilai Spiritualitas, Sebelum pentas para pelaku kesenian biasanya melakukan ritual doa bersama, membakar dupa, atau mengadakan tumpengan untuk meminta keselamatan dan kelancaran acara. Ini menegaskan bahwa kesenian Bantengan mengakui dan menghormati kekuatan spiritual sebagai bagian dari kehidupan. Unsur spiritual ini mengajarkan nilai penghormatan terhadap alam, leluhur, dan Yang Maha Kuasa (Nashichuddin & Rifki, 2018).
- e. Nilai Keberanian, Banyak atraksi dalam pertunjukan Bantengan yang menguji keberanian, seperti aksi "trance" (kerasukan) yang mengharuskan pemain bertindak seolah-olah menjadi banteng liar. Dibutuhkan keberanian mental dan fisik untuk bisa tampil di depan umum dengan penuh totalitas, apalagi diiringi dengan tantangan seperti memainkan gerakan akrobatik berat (R. A. C. Utami et al., 2023).
- f. Nilai Kedisiplinan, berhasilnya sebuah pertunjukan Bantengan ditentukan oleh kedisiplinan para pemain, baik dalam mematuhi jadwal latihan, mempersiapkan diri sebelum tampil, maupun menjaga kekompakan saat pentas berlangsung. Disiplin ini juga mencakup menjaga stamina, kekuatan fisik, serta keterampilan teknik dalam memainkan karakter banteng (Rizal, 2021).



- g. Nilai Tanggungjawab, Setiap pemain Bantengan memiliki peran penting, mulai dari menjadi pemain banteng, pemain musik, hingga pembawa acara. Jika satu orang saja lalai, maka pertunjukan akan terganggu. Oleh karena itu, rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing sangat ditanamkan sejak proses Latihan.
- h. Nilai keteguhan, Menjadi bagian dari kesenian Bantengan membutuhkan keteguhan hati dalam menjaga semangat dan kualitas pertunjukan, apalagi menghadapi tantangan modernisasi dan perubahan zaman. Para pemain diajarkan untuk tetap teguh dalam mempertahankan nilai-nilai tradisi dan budaya lokal yang mereka bawa (Sanjaya et al., 2022).
- i. Nilai Keselarasan, Kesenian Bantengan memperlihatkan bagaimana keselarasan antarelemen — antara musik, gerakan, kostum, dan ekspresi menjadi kunci utama pertunjukan. Semua unsur harus bergerak dalam satu harmoni untuk menciptakan energi yang dinamis dan membangkitkan suasana magis dalam pertunjukan. Keselarasan ini mengajarkan pentingnya harmoni dalam hidup bermasyarakat (Musadad et al., 2023).



DAMPAK KESENIAN BANTENGAN

A. Dampak Positif

1. Sosial

Kesenian Bantengan telah membentuk pola interaksi sosial yang khas di tengah masyarakat, terutama dalam hal kerja sama, solidaritas, dan keterlibatan kolektif dalam setiap pertunjukan. Antara lain: (Wiranata et al., 2023)

- a. Kesenian Bantengan biasanya dipentaskan secara berkelompok dan melibatkan banyak orang dari berbagai usia dan latar belakang. Dalam proses latihan dan pertunjukan, masyarakat saling membantu dan bekerja sama, sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan, persatuan, dan solidaritas social.
- b. Bantengan menjadi simbol budaya bagi masyarakat Jawa Timur, khususnya di daerah Malang, Batu, dan sekitarnya. Melalui kesenian ini, masyarakat dapat memperkuat jati diri dan identitas daerah mereka sebagai bagian dari budaya bangsa.
- c. Keterlibatan aktif dalam melestarikan kesenian Bantengan membuat masyarakat merasa memiliki dan bangga terhadap warisan budaya dari nenek moyang. Ini memperkuat semangat mencintai budaya sendiri.
- d. Banyak pihak yang terlibat dalam pertunjukan Bantengan, mulai dari kelompok seni, pemuda karang taruna, hingga tokoh masyarakat. Hal ini mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif dan mempererat hubungan antarwarga.

2. Budaya

Keberlangsungan kesenian Bantengan telah mendorong munculnya kesadaran kolektif akan pentingnya menjaga warisan budaya sebagai bagian dari jati diri Masyarakat. Antara lain: (Lidyasari et al., 2023)



- a. Kesenian Bantengan membantu menjaga eksistensi seni tradisional di tengah perkembangan zaman modern. Dengan tetap mempertahankannya, budaya lokal tidak akan hilang atau punah.
- b. Dalam pertunjukan Bantengan terdapat nilai-nilai kearifan seperti keberanian, kerja keras, spiritualitas, dan penghormatan terhadap alam serta leluhur. Nilai-nilai ini diajarkan secara tidak langsung kepada penonton maupun pelaku seni.
- c. Walaupun berasal dari tradisi lama, kesenian Bantengan dapat dikembangkan dengan menambahkan unsur musik modern, kostum yang lebih kreatif, atau narasi yang relevan dengan masa kini, tanpa menghilangkan nilai aslinya.
- d. Kesenian ini memberi ruang bagi generasi muda untuk mengenal dan mencintai seni daerah. Revitalisasi ini membuat seni tradisional tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang sesuai zaman.



3. Pendidikan

Kesenian Bantengan memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran kontekstual yang memperkenalkan nilai sejarah, budaya, dan karakter kepada peserta didik, antara lain: (Lidyasari et al., 2023)

- a. Kesenian Bantengan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan sejarah lokal, perjuangan rakyat, dan perkembangan kebudayaan di daerah kepada siswa di sekolah.
- b. Dalam proses latihan dan pementasan, siswa belajar nilai-nilai seperti keberanian, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Ini dapat membentuk karakter yang kuat dan beretika.
- c. Siswa yang terlibat dapat mengembangkan bakat dan kreativitas, baik dalam hal musik, tari, pembuatan kostum, hingga penulisan cerita pertunjukan.
- d. Pembelajaran tentang Bantengan bisa melibatkan banyak mata pelajaran seperti Seni Budaya, Bahasa Indonesia (narasi dan drama), IPS (sejarah lokal), dan PPKn (nilai budaya dan gotong royong), sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.



B. Dampak Negatif

- a. Dalam pertunjukan Bantengan, kadang ada unsur-unsur mistis seperti kesurupan. Kalau unsur ini terlalu ditonjolkan atau dilakukan secara berlebihan, bisa membuat pertunjukan jadi tidak mendidik dan menakutkan bagi penonton. Hal ini juga bisa menyimpang dari nilai budaya yang sebenarnya.
- b. Kesenian Bantengan merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal yang patut dilestarikan. Namun, apabila dipertunjukkan di lingkungan sekolah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut berpotensi mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, kesenian ini lebih tepat ditampilkan di luar jam pelajaran atau dalam kegiatan khusus yang terjadwal, sehingga nilai edukatif dan hiburannya tetap dapat dinikmati tanpa mengganggu proses belajar mengajar.
- c. Saat ini, alat-alat seperti cemeti dan topeng Bantengan mudah dibeli, terutama oleh anak-anak yang tertarik. Namun, tanpa pengawasan orang tua, benda-benda ini bisa disalahgunakan dan digunakan secara sembarangan, bahkan dapat membahayakan teman sebayanya saat bermain.



C. Strategi Meminimalisir Dampak Negatif

- a. Kegiatan Bantengan sebaiknya dilakukan di luar jam pelajaran, misalnya saat acara pentas seni, peringatan hari besar, atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini penting agar siswa tetap bisa fokus saat belajar di kelas.
- b. Guru bisa mengaitkan kesenian Bantengan dengan pelajaran seperti Seni Budaya, IPS (sejarah lokal), atau PKN (nilai kerja sama dan gotong royong), agar kegiatan kesenian juga mendukung pembelajaran.
- c. Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa kesenian Bantengan bukan sekadar hiburan, tapi juga bagian dari budaya yang harus dihormati dan dipelajari dengan baik, dan juga memberikan pemahaman yang benar terhadap unsur ritual, Bantengan memiliki unsur ritual yang sering kali disalahpahami terutama terkait dengan aspek kesurupan. Dengan hal ini akan membantu menghargai nilai budaya Bantengan tanpa terjebak dalam aspek yang berpotensi merugikan mereka.
- d. Pendampingan dan pengawasan oleh Guru maupun orang tua dalam Latihan, dengan adanya pendampingan dan pengawasan dapat mencegah cedera akibat atraksi dan kesurupan pada saat pertunjukan. Dan dengan adanya pendampingan serta pengawasan dapat menanamkan nilai disiplin, etika, dan tanggung jawab dalam Latihan dan pertunjukan.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, dampak negatif kesenian Bantengan terhadap pelajar dapat diminimalisir, sehingga mereka tetap dapat menikmati manfaat budaya, sosial, dan fisik yang ditawarkan tanpa mengorbankan aspek pendidikan dan kesejahteraan.





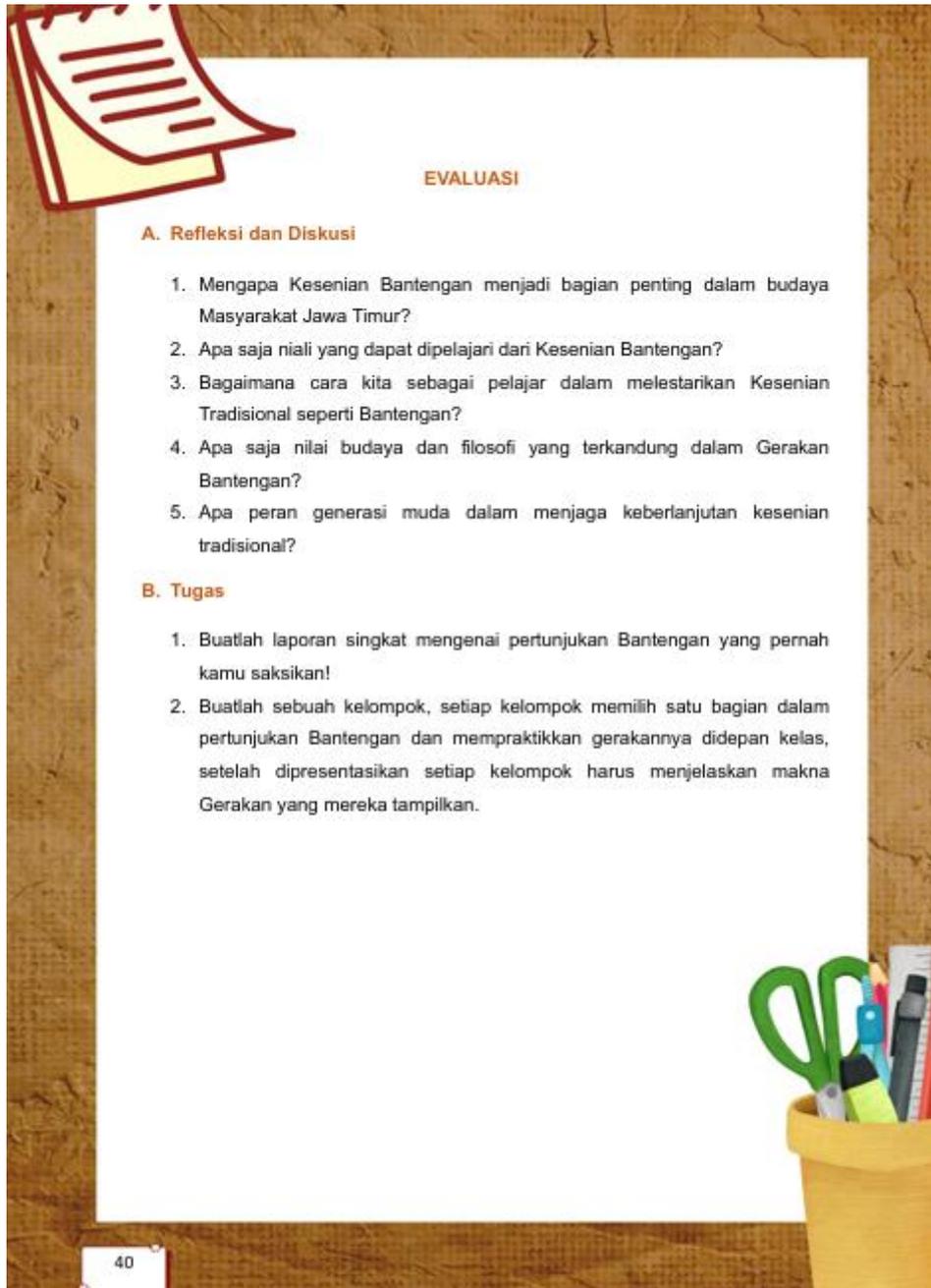
RANGKUMAN

Kesenian *Bantengan* adalah seni pertunjukan tradisional dari Jawa Timur, khususnya Malang, yang menggabungkan unsur tari, musik, mistisisme, dan bela diri. Berakar dari kepercayaan masyarakat sejak era Kerajaan Singhasari, *Bantengan* berkembang sebagai bagian dari ritual spiritual dan hiburan rakyat. Pertunjukan ini memiliki unsur mistis yang kuat, terutama dalam fase *trance* atau kesurupan, yang dipercaya sebagai bentuk penyatuan roh banteng dengan pemain. Gerakan dalam *Bantengan* meniru karakteristik banteng, melambangkan kekuatan, keberanian, dan ketangguhan menghadapi tantangan hidup.

Selain itu, *Bantengan* memiliki nilai budaya yang tinggi, seperti gotong royong, kebersamaan, serta penghormatan terhadap warisan leluhur. Kesenian ini telah diakui sebagai warisan budaya takbenda Indonesia berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 363/M/2019. Dengan nilai filosofi dan spiritual yang mendalam, *Bantengan* bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana edukasi dan pelestarian budaya yang perlu dijaga oleh generasi mendatang.



39



EVALUASI

A. Refleksi dan Diskusi

1. Mengapa Kesenian Bantengan menjadi bagian penting dalam budaya Masyarakat Jawa Timur?
2. Apa saja nilai yang dapat dipelajari dari Kesenian Bantengan?
3. Bagaimana cara kita sebagai pelajar dalam melestarikan Kesenian Tradisional seperti Bantengan?
4. Apa saja nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam Gerakan Bantengan?
5. Apa peran generasi muda dalam menjaga keberlanjutan kesenian tradisional?

B. Tugas

1. Buatlah laporan singkat mengenai pertunjukan Bantengan yang pernah kamu saksikan!
2. Buatlah sebuah kelompok, setiap kelompok memilih satu bagian dalam pertunjukan Bantengan dan mempraktikkan gerakannya didepan kelas, setelah dipresentasikan setiap kelompok harus menjelaskan makna Gerakan yang mereka tampilkan.

40

GLOSARIUM

- Atraksi:** Aksi khusus dalam pertunjukan Bantengan.
- Bantengan:** Seni tradisional dari Malang, Jawa Timur.
- Cemeti:** Pecut untuk ritual dan kendali pemain.
- Dhanyangan:** Roh leluhur dalam kepercayaan Bantengan.
- Gedruk:** Gerakan menghentakkan kaki dua kali.
- Gotong Royong:** Kerja sama antar anggota kelompok.
- Gongseng Kaki:** Lonceng kecil di kaki pemain.
- Irengan:** Kain hitam kostum pemain Bantengan.
- Keluhan:** Tali untuk mengendalikan kepala banteng.
- Kesurupan:** Pemain kehilangan kesadaran saat pertunjukan.
- Kesenian Tradisional:** Seni turun-temurun dari masyarakat lokal.
- Kostum Bantengan:** Pakaian dan atribut pemain Bantengan.
- Mantra:** Kata-kata sakral dalam ritual.
- Musik Pengiring:** Alunan musik tradisional untuk Bantengan.
- Nyuguh/Sandingan:** Ritual pembuka pertunjukan Bantengan.
- Pawang:** Orang yang mengendalikan pemain kesurupan.
- Relief Candi Jago:** Ukiran kuno yang berkaitan dengan Bantengan.
- Ritual:** Tindakan sakral dalam pertunjukan.
- Sandingan:** Aksesori tambahan dalam kostum.
- Sesaji:** Persembahan untuk ritual Bantengan.
- Spiritualitas:** Keyakinan akan kekuatan gaib.
- Topeng Bantengan:** Kepala banteng dari kayu untuk pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Alima, S. A. M. (2016). Pengembangan Buku Teks Kesenian Bantengan Mojokerto Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 4(1).
- Ardiansyah, M. A. I. H. (2022). *Nilai Kearifan Lokal Kesenian Banteng Sebagai Sumber Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah*.
- Brata, I. B., Sumarjana, I. K. L., & Wartha, I. B. N. (2022). Nilai Keteladanan Pahlawan Aa Gde Anom Mudita Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Ri Untuk Membangun Patriotisme Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 477–488.
- Faris, A., Khoyyum, A., Thoriqoh, I. U., & Nisak, L. (2017). Seni Tradisional Bantengan Di Dusun Boro Panggungrejo Gondanglegi Malang. *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj*, 1(1), 49–76. <https://doi.org/10.35897/intaj.V1i1.60>
- Fauzan, R., & Nashar, N. (2017). Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya (Kajian Historis Dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede Di Kota Serang). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 3(1), 1–9.
- Hermiawan, N. (2013). Jejak-Jejak Mistik Di Balik Kesenian Bantengan Malang. *Perspektif*, 8(2), 141–163.
- Izzah, A. N., Amalia, R., & Rosi, R. I. (2024). Nilai-Nilai Solidaritas Sosial Dalam Kelompok Bantengan Adi Putra Nuswantara. *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 6(01), 58–68.
- Jumardi, M. P., & Andi, M. P. (2024). *Sejarah Lokal Memahami Warisan Budaya Kita (Pengantar)*. Cv Rey Media Grafika.
- Kurniawan, V., & Tinus, A. (2019). Pelestarian Nilai Gotong-Royong Melalui Kelompok Seni Kuda Lumping. *Jurnal Civic Hukum*, 4(2), 174–182.
- Lidyasari, D. E., Fajrie, N. F. N., & Rondli, W. S. (2023). Kesenian Kethoprak Wahyu Budoyo Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Budaya. *Indonesian Journal Of Education And Social Sciences*, 2(2), 102–111.
- Musadad, N. A., Brata, Y. R., & Budiman, A. (2023). Nilai Nilai Kearifan Lokal Kesenian Sintren Di Desa Jadikarya Keamatan Langkap Lancar Kabupaten Pangandaran. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 101–109.
- Nashichuddin, M., & Rifki, M. G. (2018). Makna Dan Transmisi Mantra Pemanggilan Arwah Kesenian Jawa Bantengandaerah Mburing Malang Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 57–64.
- Nugraheni, S. H. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Smp Berbasis Situs Sejarah Lokal. *Jess (Journal Of Educational*

- Nugroho, C. (2022). Transformasi Cerita Arjuna Wiwaha Pada Relief Candi Jago Dan Lakon Ciptaning. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 19(2).
- Pratama, A. A., Segara, N. B., Marzuqi, M. I., & Prastiyono, H. (N.D.). *Eksistensi Generasi Muda Pada Kesenian Bantengan Di Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto*.
- Rizal, S. (2021). Nilai-Nilai Karakter Dalam Kesenian Rampak Bedug Ciwasiat Kabupaten Pandeglang. *Jpks (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 6(1).
- Rusdy, A. W. P. (2016). *Kesenian Lokal Sebagai Atraksi Wisata (Studi Deskriptif Mengenai Peranan Masyarakat Terhadap Upaya Pelestarian Kesenian Bantengan Sebagai Atraksi Wisata Di Kota Batu Jawa Timur)*. Universitas Airlangga.
- Salehudin, A. (2015). Kontekstualisasi Nilai-Nilai Luhur Warisan Leluhur Di Era Global: Belajar Dari Serat Tripama Dan Wahyu Makhuta Rama. *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 13(2), 221–234.
- Sanjaya, M. D., Sanjaya, M. R., & Wulandari, R. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel Hanter Karya Syifauzzahra Dan Relevansinya Sebagai Pembelajaran Sastra Di Sma. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5.
- Sholiha, N. E. M. (2015). *Struktur, Makna, Dan Fungsi Mantra Dalam Kesenian Bantengan Nuswantara Di Batu Malang*. Universitas Airlangga.
- Sriningsih, Y., Soedarmo, U. R., & Kusmayadi, Y. (2021). Kesenian Genjring Ronyok Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Di Sma Negeri 1 Kawali Kelas X Tahun
- Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & Nursaban, M. (2021). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Smp Kelas Viii. In *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Suwandana, E. (2019). Pengembangan Media Seni Bantengan Di Desa Padangasri Kecamatan Jatirejo. *Prosiding Snp2m (Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat) Unim*, 1, 71–77.
- Utami, M. A., & Cindrakasih, R. R. R. (2023). Struktural Functionalism Sebagai Proses Transmisi Kesenian Bantengan Kota Batu. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2), 284–293.
- Utami, R. A. C., Anggriana, T. M., & Suharni, S. (2023). Nilai-Nilai Karakter Dalam Seni
- Karawitan (Studi Deskriptif Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Pgri Madiun). *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 711–717.
- Wiranata, M. I., Amin, M., & Meldina, T. (2023). *Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Dalam Menanamkan Cinta Budaya Di Sdn 4 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.



Disusun Oleh:
Nufus Nabilah

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**A. Informasi Umum**

Peneliti : Nufus Nabilah
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
 Sasaran : Siswa Kelas 7 Smp Nu Bululawang
 Materi : Sejarah lokal berbasis kesenian tradisional bantengan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan penelitian dari segi materi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian skala penilaian:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikut.

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**Aspek Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah butir
1.	Identitas Bahan ajar	3
2.	Kelayakan Materi	9
3.	Kebahasaan	5
Total		17

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PADA MATERI SEJARAH LOKAL
BERBASIS KESENIAN TRADISIONAL BANTENGAN**

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Identitas Bahan Ajar					
1.	Judul bahan ajar mencerminkan isi dan tujuan pembelajaran.				✓
2.	Tujuan pembelajaran tercantum secara jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar.				✓
3.	Sasaran/target peserta didik dituliskan secara tepat.				✓
Kelayakan Materi					
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator capaian pembelajaran.				✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.				✓
6.	Materi memuat contoh yang mendukung pemahaman konsep siswa.			✓	
7.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator capaian pembelajaran.				✓
8.	Bahan ajar memuat unsur interaktif (latihan, tugas, atau aktivitas diskusi).				✓
9.	Contoh atau ilustrasi yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata.				✓
10.	Materi mencakup evaluasi atau soal-soal formatif untuk mengukur pemahaman siswa.				✓
11.	Materi disajikan secara sistematis yang memudahkan pemahaman siswa.				✓
12.	Materi memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari				✓
Kebahasaan					
13.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
14.	Istilah-istilah yang digunakan dalam bahan ajar				✓

*→ masalah
relelf.*

32+3

(35)

	dijelaskan dengan baik sehingga tidak membingungkan siswa.				✓
15.	Kalimat dan paragraf disusun secara efektif dan mudah dipahami.				✓
16.	Susunan kalimat jelas, tidak bertele-tele, dan mudah ditangkap maksudnya			✓	
17.	Gaya penyampaian menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓

B. Saran

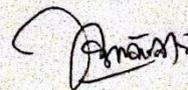
Kuatkan lagi materi mengenai Seni Bantengan adalah salah satu bagian dari budaya lokal.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Ahli Materi,



Rika Inggit Asmawati, M.A

NIP. 198812062020122003

Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**A. Informasi Umum**

Peneliti : Nufus Nabilah
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
 Sasaran : Siswa Kelas 7 Smp Nu Bululawang
 Materi : Sejarah lokal berbasis kesenian tradisional bantengan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan penelitian dari segi materi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.
Rentang skala penilaian skala penilaian:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikut.

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**Aspek Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Sajian	7
2.	Kegrafikan	5
Total		12

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PADA MATERI SEJARAH LOKAL
BERBASIS KESENIAN TRADISIONAL BANTENGAN**

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Sajian					
1.	Jenis dan ukuran font yang digunakan membuat teks mudah dibaca.			✓	
2.	Penyajian gambar jelas dan mendukung pemahaman pada materi.				✓
3.	Alur penggunaan dalam flipbook mudah dimengerti dan dioperasikan oleh pengguna.				✓
4.	Setiap bagian materi dapat dijangkau dengan lancar tanpa kesulitan teknis.				✓
5.	Tata letak elemen visual tersusun rapi dan tidak membingungkan pengguna.				✓
6.	Judul, gambar, dan komponen lainnya tersusun secara sistematis.				✓
7.	Layout bahan ajar flipbook sudah sesuai dengan ketentuan.				✓
Kegrafikan					
8.	Desain sampul mencerminkan isi dan tema bahan ajar.				✓
9.	Pemilihan warna mendukung estetika dan memperkuat fokus visual tanpa mengganggu keterbacaan.				✓
10.	Penempatan elemen visual tidak saling menumpuk dan nyaman dilihat.				✓
11.	Gambar atau ilustrasi disertai dengan keterangan yang jelas dan terletak				✓

	dekat dengan gambar tersebut.				
12.	Bahan ajar memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema atau konsep pembelajaran.			✓	

B. Saran

Saran dan masukan sudah diperbaiki dan sudah bisa digunakan untuk penelitian

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan.

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 23 - 05 - 2025

Ahli Media,



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

<i>Item-Total Statistics</i>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	56.9667	29.137	.449	.801
P2	57.5000	28.259	.439	.805
P3	57.1667	28.006	.483	.801
P4	57.7000	28.976	.419	.803
P5	57.2333	28.185	.475	.801
P6	57.0333	28.654	.547	.796
P7	57.1333	28.395	.565	.795
P8	57.2333	28.737	.405	.806
P9	56.8333	28.351	.588	.794
P10	57.4000	28.524	.459	.801
P11	57.2000	28.372	.543	.796
P12	57.4667	28.809	.451	.801
P13	57.1000	27.472	.599	.792
P14	57.0000	28.483	.449	.803
P15	57.3667	29.206	.405	.804
P16	57.1667	27.937	.552	.792
P17	56.9333	28.892	.446	.802
P18	57.3333	28.368	.434	.805
P19	57.4333	28.737	.444	.802

Lampiran 10 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN SISWA
UJI COBA KELOMPOK BESAR**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar sejarah lokal yang mengangkat kesenian tradisional *Bantengan* pada mata pelajaran IPS di SMP NU Bululawang, peneliti ingin mengetahui pendapat serta pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar tersebut, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kerja sama dari siswa untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang digunakan. Masukan dan saran yang diberikan akan sangat berarti sebagai bahan evaluasi dalam penyempurnaan bahan ajar agar lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Isilah identitas berikut:

Nama : *Arya Rizki*

Kelas :

B. Petunjuk Penilaian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kalian.
2. Tidak ada jawaban benar atau salah, jadi berikan jawaban yang sebenar-benarnya.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kelayakan Materi					
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
2.	Contoh atau ilustrasi yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata.			✓	
Kebahasaan					
3.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas dan mudah dipahami.				✓
4.	Gaya penyampaian menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓✓
Sajian					
5.	Penyajian gambar jelas dan mendukung pemahaman pada materi.				✓
Kegrafikan					
6.	Pemilihan warna mendukung estetika dan memperkuat fokus visual tanpa mengganggu keterbacaan.			✓	
7.	Gambar atau ilustrasi disertai dengan keterangan yang jelas dan terletak dekat dengan gambar tersebut.				✓
8.	Bahan ajar memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema atau konsep pembelajaran.			✓	

D. Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Kalau menurut saya sudah cukup bagus mulai dari tulisan maupun gambar

Jumat 23 Mei

(Asyfa Azizatul)

Lampiran 11 Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	Jumlah
1.	Siska Zahrotunnisa	3	4	4	4	3	4	4	3	29
2.	Cindy Kumala Dewi	4	4	4	3	4	4	4	4	31
3.	Syakir Syahbana	4	3	4	4	4	4	3	3	29
4.	M Gilang	4	3	4	4	4	4	4	4	31
5.	Meita Cahya	3	4	3	4	4	4	4	4	30
6.	Adeefa Afshen	3	4	3	4	4	4	4	4	30
7.	Asvitra Aprilia	4	3	4	3	4	4	4	4	30
8.	Ariza Salsabila	3	4	4	4	4	4	4	3	30
9.	Kanaya Adinda	4	4	4	3	4	3	4	4	30
10.	Fathurrozi	4	4	3	4	4	4	4	3	30
JUMLAH										300
TOTAL										320
RATA-RATA										3.75
PRESENTASI										94%

Lampiran 12 Angket Pncilaian Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN OLEH
PRAKTIKI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

A. Informasi Umum

Peneliti : Nufus Nabilah
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Kesenian
 Tradisional Bantengan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
 Sasaran : Siswa Kelas 7 Smp Nu Bululawang
 Materi : Sejarah lokal berbasis kesenian
 tradisional bantengan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan penelitian dari segi materi.

C. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.

Rentang skala penilaian skala penilaian:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikut.

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PADA MATERI SEJARAH LOKAL
BERBASIS KESENIAN TRADISIONAL BANTENGAN**

A. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Identitas Bahan Ajar					
1.	Judul bahan ajar mencerminkan isi dan tujuan pembelajaran.				✓
2.	Tujuan pembelajaran tercantum secara jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar.				✓
3.	Sasaran/target peserta didik dituliskan secara tepat.				✓
Kelayakan Materi					
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator capaian pembelajaran.				✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.				✓
6.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator capaian pembelajaran.				✓
7.	Bahan ajar memuat unsur interaktif (latihan, tugas, atau aktivitas diskusi).				✓
8.	Contoh atau ilustrasi yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata.				✓
9.	Materi mencakup evaluasi atau soal-soal formatif untuk mengukur pemahaman siswa.				✓
10.	Materi disajikan secara sistematis yang memudahkan pemahaman siswa.				✓
11.	Materi memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari				✓
Kebahasaan					
12.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
13.	Istilah-istilah yang digunakan dalam bahan ajar dijelaskan dengan baik sehingga tidak membingungkan siswa.				✓

14.	Kalimat dan paragraf disusun secara efektif dan mudah dipahami.			✓	
15.	Gaya penyampaian menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓
Sajian					
16.	Penyajian gambar jelas dan mendukung pemahaman pada materi.				✓
17.	Alur penggunaan dalam flipbook mudah dimengerti dan dioperasikan oleh pengguna.			✓	
18.	Judul, gambar, dan komponen lainnya tersusun secara sistematis.				✓
Kegrafikan					
19.	Desain sampul mencerminkan isi dan tema bahan ajar.				✓
20.	Pemilihan warna mendukung estetika dan memperkuat fokus visual tanpa mengganggu keterbacaan.				✓
21.	Penempatan elemen visual tidak saling menumpuk dan nyaman dilihat.				✓
22.	Gambar atau ilustrasi disertai dengan keterangan yang jelas dan terletak dekat dengan gambar tersebut.				✓
23.	Bahan ajar memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema atau konsep pembelajaran.				✓

B. Saran

Saran kami untuk pembelajaran lebih lanjut untuk memperluas jangkauan penelitian & menggunakan metode yang beragam untuk memperkuat kesimpulan hasil penelitian.

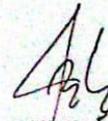
C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Buluaran, 25 Mei 2015

Praktisi Pembelajaran IPS,



Lilik Umiyanti, S.Pd

NUPTK. 61337536540003

Lampiran 13 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi)

**ANGKET PENILAIAN SISWA
UJI COBA KELOMPOK BESAR**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar sejarah lokal yang mengangkat kesenian tradisional *Bantengan* pada mata pelajaran IPS di SMP NU Bululawang, peneliti ingin mengetahui pendapat serta pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar tersebut, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kerja sama dari siswa untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang digunakan. Masukan dan saran yang diberikan akan sangat berarti sebagai bahan evaluasi dalam penyempurnaan bahan ajar agar lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Isilah identitas berikut:

Nama : M Zibon AL Fikri

Kelas : 7A

B. Petunjuk Penilaian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kalian.
2. Tidak ada jawaban benar atau salah, jadi berikan jawaban yang sebenar-benarnya.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kelayakan Materi					
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
2.	Contoh atau ilustrasi yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata.				✓
Kebahasaan					
3.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas dan mudah dipahami.				✓
4.	Gaya penyampaian menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓
Sajian					
5.	Penyajian gambar jelas dan mendukung pemahaman pada materi.				✓
Kegrafikan					
6.	Pemilihan warna mendukung estetika dan memperkuat fokus visual tanpa mengganggu keterbacaan.				✓
7.	Gambar atau ilustrasi disertai dengan keterangan yang jelas dan terletak dekat dengan gambar tersebut.				✓
8.	Bahan ajar memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema atau konsep pembelajaran.				✓

D. Kritik dan Saran

1. Kritik

Sudah bagus

2. Saran

—

.....

Zaid

(17 ZidanAlfian)

Lampiran 14 Data Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi)

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	Jumlah
1.	Jimly Hidayat	4	4	4	4	3	4	3	4	30
2.	Mira Al Zahra	4	3	4	4	4	4	4	3	30
3.	Wahyu Ifansyah	3	4	4	4	4	3	4	4	30
4.	Akbar Maulana	4	4	4	4	4	3	3	4	30
5.	Fatkhul Ulum	3	4	4	4	4	4	4	4	31
6.	Firly Ramadani	4	4	4	4	4	4	4	3	31
7.	Zakqi Raviv	4	4	3	3	4	4	4	3	29
8.	Agustin Citra	4	4	4	4	4	4	3	3	30
9.	Rahmadina Tantri	4	4	4	4	3	3	4	3	29
10.	Faliha Paslah	3	4	4	4	3	4	3	4	29
11.	Rahkha Fawaz	4	4	4	4	4	4	4	4	32
12.	Reva Ayu	3	4	3	4	3	4	4	4	29
13.	Revania Putri	4	4	4	4	3	4	3	4	30
14.	Rifaldo Aldifa	3	3	4	4	4	4	4	4	30
15.	Ris Dianti	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16.	Saskia Silvia	3	4	3	3	4	4	4	4	29
17.	Satrio Kahfi	4	4	4	4	4	4	4	3	31
18.	Shinta Puspita	4	4	4	4	4	4	3	4	31
19.	Sintia Oktaviani	4	4	4	4	3	4	4	4	31
20.	Siti Salmawati	3	4	4	4	4	4	4	4	31
21.	Viona Ayudya	3	4	4	3	4	3	4	3	28
22.	Wahyu Firnanda	4	4	4	4	4	4	3	4	31
23.	Wanda Syaharani	4	4	4	4	4	3	4	4	31
24.	Zahira Anna Diva	3	3	4	4	3	4	4	4	29
25.	Husni Azzallah	4	4	4	4	3	3	4	4	30
26.	Dricelda Qirania	3	4	4	4	4	4	4	4	31
27.	Fadli Robbi	4	3	4	3	4	3	4	4	29
28.	Zidan Alfikri	4	4	4	4	4	4	4	4	32
29.	Zulfa Auliya	4	4	4	3	4	4	4	3	30
30.	Syarifatul Azizah	4	3	3	4	4	4	3	4	29
JUMLAH										905
TOTAL										960
RATA-RATA										3.77
PRESENTASE										94%

Lampiran 15 Angket Pretest

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa : M. Zidan AL Sikri

Kelas : 7A

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan, pertimbangkan baik-baik setiap menjawab pernyataan, dan berikan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut ini!

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya ingin meraih nilai terbaik dalam mata pelajaran IPS/Sejarah.			✓	
2.	Saya merasa tertantang untuk memahami sejarah lokal daerah saya.			✓	
3.	Saya berusaha keras agar berhasil dalam belajar IPS/sejarah.			✓	
4.	Saya menetapkan target belajar IPS/sejarah setiap minggunya.		✓		
5.	Saya merasa perlu memahami sejarah daerah saya sendiri.			✓	
6.	Saya memiliki dorongan pribadi untuk mengenal budaya lokal seperti kesenian tradisional.			✓	
7.	Saya terdorong untuk belajar sejarah lokal karena ingin tahu asal-usul budaya di sekitar saya.			✓	

8.	Saya merasa rugi jika tidak memahami sejarah lokal.			✓	
9.	Saya yakin bahwa memahami sejarah lokal akan bermanfaat bagi masa depan saya.			✓	
10.	Saya bercita-cita untuk ikut melestarikan budaya lokal.			✓	
11.	Saya ingin menjadi orang yang paham sejarah lokal dan budaya daerah sendiri.			✓	
12.	Saya percaya pengetahuan IPS/sejarah dapat membantu karier saya.			✓	
13.	Saya merasa bangga jika bisa menjelaskan sejarah lokal kepada orang lain		✓		
14.	Saya senang jika usaha saya belajar IPS/sejarah mendapat pujian.		✓		
15.	Saya menghargai pembelajaran IPS/sejarah yang memberi ruang mengenali budaya sendiri.			✓	
16.	Saya merasa belajar sejarah lokal menambah rasa percaya diri.			✓	
17.	Saya tertarik ketika kegiatan belajar sejarah lokal dilakukan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, seperti melalui kesenian tradisional.			✓	
18.	Saya merasa nyaman belajar sejarah di kelas saya saat ini			✓	
19.	Suasana kelas saya mendukung untuk berdiskusi mengenai sejarah lokal secara terbuka dan nyaman.		✓		

Lampiran 16 Data Pretest

No	Nama	Jumlah
1.	Jimly Hidayat	52
2.	Mira Al Zahra	54
3.	Wahyu Ifansyah	51
4.	Akbar Maulana	64
5.	Fatkul Ulum	64
6.	Firly Ramadani	55
7.	Zakqi Raviv	54
8.	Agustin Citra	65
9.	Rahmadina Tantri	62
10.	Faliha Pасlah	58
11.	Rahkha Fawaz	61
12.	Reva Ayu	65
13.	Revania Putri	66
14.	Rifaldo Aldifa	66
15.	Ris Dianti	66
16.	Saskia Silvia	64
17.	Satrio Kahfi	64
18.	Shinta Puspita	50
19.	Sintia Oktaviani	51
20.	Siti Salmawati	68
21.	Viona Ayudya	61
22.	Wahyu Firnanda	59
23.	Wanda Syaharani	54
24.	Zahira Anna Diva	65
25.	Husni Azzallah	64
26.	Dricelda Qirania	63
27.	Fadli Robbi	66
28.	Zidan Alfikri	63
29.	Zulfa Auliya	64
30.	Syarifatul Azizah	53
JUMLAH		1812
TOTAL		2280
RATA-RATA		3.178947

Lampiran 17 Angket Posttest

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa : *Agatha Ceta*Kelas : *7A*

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan, pertimbangkan baik-baik setiap menjawab pernyataan, dan berikan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut ini!

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya ingin meraih nilai terbaik dalam pembelajaran sejarah lokal mengenai kesenian Bantengan.				✓
2.	Saya merasa tertantang untuk memahami kesenian Bantengan sebagai sejarah lokal				✓
3.	Saya berusaha keras agar berhasil dalam belajar sejarah lokal tentang Bantengan.			✓	
4.	Saya menetapkan target belajar sejarah lokal setiap minggunya misalnya mengenai Bantengan				✓
5.	Saya merasa perlu untuk memahami sejarah Bantengan sebagai bagian dari budaya daerah saya			✓	
6.	Saya memiliki dorongan pribadi untuk mengenal budaya lokal seperti kesenian Bantengan.				✓
7.	Saya terdorong untuk belajar sejarah Bantengan karena ingin tahu asal-usulnya.				✓

8.	Saya merasa rugi jika tidak memahami sejarah lokal				✓
9.	Saya yakin bahwa memahami sejarah lokal Bantengan akan bermanfaat bagi masa depan saya.				✓
10.	Saya bercita-cita untuk ikut melestarikan budaya lokal seperti salah satunya kesenian Bantengan.				✓
11.	Saya ingin menjadi orang yang paham sejarah lokal dan makna dari kesenian Bantengan.			✓	
12.	Saya percaya pengetahuan tentang IPS/ Sejarah lokal Bantengan dapat membantu karier saya di masa depan.				✓
13.	Saya merasa bangga jika bisa menjelaskan sejarah Bantengan kepada orang lain.				✓
14.	Saya senang jika usaha belajar sejarah lokal seperti Bantengan mendapat pujian.				✓
15.	Saya menghargai pembelajaran sejarah lokal yang memberi ruang mengenal budaya lokal seperti salah satunya mengenali kesenian Bantengan.			✓	
16.	Saya merasa belajar sejarah lokal Bantengan menambah rasa percaya diri saya.				✓
17.	Saya tertarik ketika kegiatan belajar sejarah lokal dilakukan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, seperti melalui kesenian Bantengan				✓
18.	Saya merasa nyaman belajar sejarah lokal tentang Bantengan di kelas saya saat ini.			✓	
19.	Suasana kelas saya mendukung untuk berdiskusi Mengenai sejarah lokal seperti kesenian Bantengan secara terbuka dan nyaman.				✓

Lampiran 18 Data Posttest

No	Nama	Jumlah
1.	Jimly Hidayat	64
2.	Mira Al Zahra	55
3.	Wahyu Ifansyah	57
4.	Akbar Maulana	65
5.	Fatkhul Ulum	65
6.	Firly Ramadani	58
7.	Zakqi Raviv	59
8.	Agustin Citra	66
9.	Rahmadina Tantri	64
10.	Faliha Paslah	62
11.	Rahkha Fawaz	63
12.	Reva Ayu	66
13.	Revania Putri	68
14.	Rifaldo Aldifa	66
15.	Ris Dianti	67
16.	Saskia Silvia	67
17.	Satrio Kahfi	66
18.	Shinta Puspita	60
19.	Sintia Oktaviani	57
20.	Siti Salmawati	70
21.	Viona Ayudya	66
22.	Wahyu Firnanda	61
23.	Wanda Syaharani	58
24.	Zahira Anna Diva	67
25.	Husni Azzallah	65
26.	Dricelda Qirania	64
27.	Fadli Robbi	68
28.	Zidan Alfikri	67
29.	Zulfa Auliya	65
30.	Syarifatul Azizah	61
JUMLAH		1907
TOTAL		2280
RATA-RATA		3.345614

Lampiran 19 Dokumentasi Pra Penelitian (Observasi)



Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Lampiran 21 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar (Implementasi)







Lampiran 22 Prosentase Turnitin

SKRIPSI NUFUS NABILAH.pdf

ORIGINALITY REPORT

27%	25%	16%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	8%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1%
6	ejournal.upi.edu Internet Source	<1%
7	123dok.com Internet Source	<1%
8	online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1%
9	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 23 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
	FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
	PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025

diberikan kepada:

Nama	: Nufus Nabilah
NIM	: 210102110015
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Pengembangan bahan ajar digital sejarah lokal berbasis kesenian tradisional Bantengan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP NU Bululawang

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 18 Juni 2025

Kepala,



Benny Afwadzi



BIODATA MAHASISWA



Nama : Nufus Nabilah
 NIM : 210102110015
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 11 April 2003
 Tahun Masuk : 2021
 Alamat Rumah : Jl. Sragi Gantung, GENDOH, Kec. Sempu,
 Kab. Banyuwangi, Jawa Timur, dengan kode pos 68468.
 No. Hp : 085792541231
 Alamat E-mail : nufusnabilaa@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
TK	2008	2009	TK Khadijah 161
SD	2009	2015	SDN 4 Gendoh
SMP	2015	2018	SMPN 2 Sempu
MAN	2018	2021	MAN 2 Banyuwangi
Perguruan Tinggi	2021	2025	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang