

**PENGEMBANGAN MEDIA KESENIAN BANTENGAN SEBAGAI
SUMBER BELAJAR IPS UNTUK PENGUATAN MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA DI MTSN 7 MALANG**

SKRIPSI

OLEH

CANDRIKA YULMI MALIKA

NIM 210102110053



JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA KESENIAN BANTENGAN SEBAGAI
SUMBER BELAJAR IPS UNTUK PENGUATAN MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA DI MTSN 7 MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH

CANDRIKA YULMI MALIKA

NIM 210102110053

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Kesnian Bantengan Sebagai Sumber Belajar Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya DI MTSN 7 Malang**" oleh Candrika Yulmi Malika ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbinn

Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos
NIP. 197801082014111001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya Di Mtsn 7 Malang**" oleh **Candrika Yulmi Malika** telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **Iulus** pada tanggal 29 Desember 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

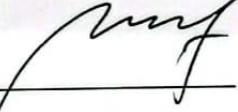
Dr. M uh. Yunus, M. Si
196903241996031002
Penguji

: 

: 

Sekretaris Penguji

Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos
197801082014111001

: 

Pembimbing

Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos
197801082014111001

: 

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



NOTA DINAS PEMBIMBING

Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal: Skripsi Candrika Yulmi Malika
Malang, 23 Oktober
2025 Lamp: 4 (Empat) Eksemplar
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang
Assalamualaikum, Wr,Wb.

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

Nama : Candrika Yulmi Malika

NIM : 210102110053

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar Ips Untuk Penguanan Materi Keberagaman Budaya Di Mtsn 7 Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

✓✓✓

Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos
NIP. 197801082014111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candrika Yulmi Malika

NIM : 210102110053

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar Ips

Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya Di Mtsn 7 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian 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 paksaan dari pihak manapun.

Malang, 23 Oktober 2025

Hormat saya,



Nim. 210102110053



ACE Scanner

MOTTO

Kapan-kapan semoga kau berani, hidup bukan saling mendahului. Bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu, kapan kau mencapai tuju. Dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu, katakan pada dirimu, besok mungkin kita sampai.

(Hindia- Besok Mungkin Kita Sampai)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil „alamin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua Penulis

Yulaida dan Satimin

Dua sosok kecintaan penulis yang telah melaksanakan amanat Allah SWT untuk menyayangi penulis dengan penuh pengorbanan dan selalu mendoakan kebaikan bagi penulis. Semoga Allah SWT mengasihi kalian sebagaimana Ia mengasihi kekasih-kekasih-Nya.

Segenap *Support System* penulis Lainnya

Tazkia, Hanhan, shafa, mami rochmah, grub *mbrage human* yang selalu mendukung, dan membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan kalian

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil alamin, segala puji dan syukur penulis curahkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya di MtsN 7 Malang”.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, Utusan akhir zaman yang telah menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, yaitu Ad-dinul Islam Wal Iman, yang syafaatnya sangat kita harapkan di dunia dan akhirat. Amin

Penulisan proposal skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh dalam menyelesaikan program sarjana (S1) Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulisan proposal ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan semua pihak terkait, maka dengan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos selaku Dosen Pembimbing yang selama penulisan proposal ini berlang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan perhatian serta bimbingan oprasional kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penulisan proposal dengan baik.
5. Ayah dan Mamaku serta keluarga yang selama ini dengan tulus memberikan cinta kasih dan sayangnya kepada penulis baik berupa materil maupun spiritual, serta telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua teman- teman seperjuangan P,IPS Angkatan 2021 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
7. Serta semua teman temanku *mbrage human* yang selalu memberi dukungan kepada penulis dalam penyelesaian proposal ini
8. Serta salah satu teman penulis yang telah memberikan tempat *sunflower* untuk mengerjakan dan merenungi proposal ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca demi perbaikan di masa yang akan datang.

Hanya itu yang dapat penulis sampaikan, kurang lebih saya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga dengan penulisan proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi seluruh pembacanya tentunya.

Malang, 15 Maret 2025

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

أ	= a	ذ	= 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

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا = wa

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK.....	vii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Orisinalitas	8
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori.....	19
1. Pengembangan Media pembelajaran.....	19
2. Sumber Belajar IPS	20
3. Kesenian Bantengan.....	23
4. Penguatan Materi Keberagaman Budaya.....	27
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III	37
METODE PENELITIAN.....	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Uji Produk	42
D. Jenis Data	45
E. Instrumen Pengumpulan Data	46
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Analisis Data	50
BAB IV	53

HASIL PENGEMBANGAN.....	53
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	53
BAB V.....	82
PEMBAHASAN	82
A. Proses Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Kesenian Bantengan.....	82
<u>B.</u> Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>E-Modul</i>	
85	
C. Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya DI MTSN 7 Malang.....	88
BAB VI	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	22
Tabel 4. 1 Validator Ahli Materi.....	77
Tabel 4. 2 Saran dan Kritik	80
Tabel 4. 3Hasil Validator Ahli Media.....	80
Tabel 4. 4 satan dan kritik.....	84
Tabel 4. 5 Hasil Validator Ahli Pembelajaran	84
Tabel 4. 6Saran dan Kritik	88
Tabel 4. 7 Hasil Revisi.....	91
Tabel 4. 8Hasil Kemenarikan Produk.....	92
Tabel 4. 9 Uji Coba Keefektifan Produk	94

ABSTRAK

Candrika Yulmi Malika. 2025. *Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar Ips Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya Di Mtsn 7 Malang.* Pembimbing Skripsi: Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kesenian Bantengan sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memperkuat pemahaman materi keberagaman budaya di kelas VII MTsN 7 Malang. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton serta belum adanya pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar. Kesenian Bantengan, sebagai warisan budaya khas Malang, mengandung nilai-nilai sosial, spiritual, dan budaya yang relevan dengan tujuan pembelajaran IPS, khususnya dalam menanamkan sikap toleransi dan menghargai keberagaman.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, serta siswa kelas VII MTsN 7 Malang. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kesenian Bantengan dinyatakan **sangat layak** oleh para validator dengan persentase rata-rata di atas 80%. Respon siswa terhadap media juga menunjukkan kategori **sangat praktis** dan menarik, karena mampu mengaitkan materi IPS dengan kehidupan nyata melalui budaya lokal. Dengan demikian, pengembangan media kesenian Bantengan ini efektif digunakan sebagai sumber belajar IPS untuk memperkuat pemahaman dan karakter siswa terhadap nilai-nilai keberagaman budaya.

Kata Kunci: Pengembangan media, Kesenian Bantengan, Sumber belajar IPS, Keberagaman budaya, MTsN 7 Malang.

ABSTRACT

Candrika Yulmi Malika. 2025. *The Development of Bantengan Art as a Learning Resource in Social Studies to Strengthen Cultural Diversity Material at MTsN 7 Malang*. Thesis Supervisor: Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos.

This research aims to develop a learning media based on *Bantengan* art as a learning resource for Social Studies (IPS) to strengthen students' understanding of cultural diversity material in Grade VII at MTsN 7 Malang. The background of this study stems from the low interest and comprehension of students toward Social Studies learning, which is often delivered through monotonous methods and lacks the integration of local cultural elements. *Bantengan*, a traditional art form originating from Malang, contains social, spiritual, and cultural values that are relevant to the objectives of Social Studies education, particularly in fostering tolerance and appreciation for cultural diversity.

This study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects include material experts, media experts, and Grade VII students of MTsN 7 Malang. Data collection instruments involve expert validation questionnaires, observations, interviews, and learning achievement tests. The data were analyzed both quantitatively and qualitatively to assess the feasibility and practicality of the developed product.

The results indicate that the *Bantengan*-based learning media is categorized as **highly feasible**, with expert validation scores exceeding 80%. Students' responses also show a **very practical** and engaging category, as the media effectively connects Social Studies materials with real-life experiences through local culture. Therefore, the development of *Bantengan* art-based learning media is proven to be effective in enhancing students' understanding and character building regarding cultural diversity values.

Keywords: Learning media development, *Bantengan* art, Social Studies learning resources, Cultural diversity, MTsN 7 Malang.

الملخص

كانديكا يولمي ماليكا. ٢٠٢٥. تطوير فن الانتينغان كمصدر للتعلم في مادة الدراسات الاجتماعية لتعزيز مالانغ 7 MTsN موضوع التنوع الثقافي في مدرسة

المشرف على البحث: محمد مفتاح الشيعان، ماجستير في العلوم الاجتماعي

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على فن الانتينغان بوصفها مصدرًا من مصادر التعلم في مادة العلوم الاجتماعية العلوم الاجتماعية؛ بهدف تعزيز فهم طلاب الصف السابع لموضوع التنوع الثقافي في مدرسة المدرسة الإعدادية السابعة مالانغ. وينطلق هذا البحث من ضعف اهتمام الطلاب وفهمهم لمادة العلوم الاجتماعية، والذي يُعزى إلى استخدام طرائق تدريس تقليدية تفتقر إلى الدمج بين المحتوى العلمي والعناصر الثقافية المحلية. ويُعد فن الانتينغان أحد الفنون التقليدية الموروثة في مدينة مالانغ، إذ يحمل قيمة اجتماعية وروحية وثقافية تتوافق مع أهداف تعليم العلوم الاجتماعية، ولا سيما في تنمية روح التسامح واحترام التنوع الثقافي.

باستخدام نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم (R&D) اعتمد الباحث منهج البحث والتطوير الذي يتضمن خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وشملت عينة البحث خبراء في المحتوى التعليمي، وخبراء في الوسائل التعليمية، بالإضافة إلى طلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الإعدادية السابعة

، مالانغ. وجُمعت البيانات باستخدام استبيانات التحقق من صلاحية الوسيلة التعليمية، والمقابلات، والملحوظة واختبارات التحصيل الدراسي. كما تم تحليل البيانات باستخدام الأسلوب الوصفي الكمي والنوعي؛ بهدف تقييم مدى صلاحية المنتج وفعاليته العملية.

وأظهرت نتائج البحث أنَّ الوسيلة التعليمية القائمة على فن الانتينغان صالحة بدرجة عالية للاستخدام، حيث تجاوزت نسبة تقييم الخبراء ٨٠٪. كما أظهرت استجابات الطلاب أنَّ هذه الوسيلة عملية وجذابة، لكونها تربط بين محتوى مادة العلوم الاجتماعية والحياة الواقعية من خلال الثقافة المحلية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أنَّ تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على فن الانتينغان يُعد فعالاً في تعزيز فهم الطلاب وتنمية قيم التسامح وتقدير التنوع الثقافي.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل التعليمية، فن الانتينغان، مصادر التعلم في العلوم الاجتماعية، التنوع الثقافي، مدرسة المدرسة الإعدادية السابعة مالانغ

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak budaya yang beragam seperti budaya jawa, budaya sunda dan budaya lainnya. Budaya secara sederhana diartikan sebagai cara hidup dari sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Budaya bersifat dinamis yaitu berubah seiring berjalananya waktu. Terdapat beberapa unsur-unsur budaya meliputi pola perilaku, cara berpakaian, adat istiadat, kepercayaan, kebiasaan, dan tradisi yang sedang berkembang pada sekelompok masyarakat. Budaya dan kebudayaan mempunyai arti yang berbeda, dalam hal ini kebudayaan merupakan hasil dari ide manusia, hasil karya, pola pikir, serta cara hidup yang diturunkan dari generasi ke generasi. Sedangkan budaya merujuk pada nilai, norma, dan kebiasaan yang dianut pada masyarakat.¹

Keberagaman budaya menjadi salah satu ciri utama bangsa Indonesia yang harus dipelihara dan dikembangkan. Indonesia memiliki berbagai suku, agama, adat istiadat, dan bahasa yang berbeda disetiap daerah. Perbedaan tersebut juga mempengaruhi terhadap aspek pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan disekolah seharusnya memberikan perhatian lebih pada penanaman nilai kebergaman budaya sejak dini agar siswa mampu menghargai dan melestarikan warisan budaya lokal. Salah satu

¹ Made Antara and Made Vairagya Yogantari, "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif," *Senada* 1 (2018): 292–301.

kesenian lokal yang berasal dari Malang, Jawa Timur adalah Kesenian Bantengan yang memiliki potensi dasar sebagai media pembelajaran IPS.

Bantengan adalah seni pertunjukan yang menggabungkan unsur-unsur tari, musik, pencak silat, dan kostum bantengan yang menyerupai hewan banteng.² Kesenian ini tidak hanya menampilkan hiburan, tetapi juga mengandung unsur keberagaman budaya, kerja sama, ketahanan, dan ketangguhan yang bisa diapresiasi dan bisa dipelajari oleh siswa. Selain itu, kesenian bantengann juga mencerminkan berbagai aspek budaya lokal seperti nilai spiritual, mitologi, dan sejarah yang kaya. Para pemuda memiliki peran dalam menjaga ketahanan budaya lokal sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan terjaganya identitas keberadaan seni tradisional.³ Pelestarian seni tradisional dapat diterapkan dengan berbagai bentuk multimedia yang dapat diaplikasikan pada sistem pembelajaran siswa.⁴ Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kesenian bantengan sebagai sumber belajar, siswa diharapkan dapat memahami konsep keberagaman budaya dengan lebih mendalam dan nyata.

Pembelajaran IPS biasanya dilakukan hanya menggunakan buku teks dan penjelasan guru secara lisan sebagai sumber pembelajaran, terkadang dianggap kurang menarik bagi siswa. Kebanyakan siswa merasa bosan dengan menggunakan metode pembelajaran yang seperti ini, sehingga

² widi salsaBila Kurhadini, "TINDAKAN SOSIAL PELAKU KESENIAN BANTENGAN(Di Dusun Sapiturang, Desa Bocek, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang)," 2020.

³ Yaya Mulya Mantri, "Peran Pemuda Dalam Pelestarian Seni Tradisional Benjang Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah," *Ketahanan Nasional* 20, no. 3 (2014): 135–140.

⁴ Arif Wahyu Hidayat and Dany Miftahul Ula, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Berbasis Kesenian Ambiya Untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal," *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 2 (2020): 197.

kurang menarik bagi siswa untuk mempelajari pelajaran IPS lebih dalam. Sebagai akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya kurang optimal. Dalam konteks ini, dibutuhkan suatu inovasi baru dalam pembelajaran IPS terkait materi keberagaman budaya.⁵ Oleh sebab itu sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media. Perkembangan belajar anak juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang sering digunakan, salah satunya menggunakan media kesenian bantengan.⁶

Pengembangan kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS khususnya untuk materi keberagaman budaya kelas 7 MTSN 7 Malang juga relevan dengan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat merasakan relevansi dari apa yang dipelajari di sekolah dengan dunia diluar sekolah. Dengan menggunakan kesenian bantengan ini siswa akan lebih mudah memahami dan merasakan keberagaman budaya sebagai sesuatu yang hidup dan nyata di lingkungan mereka. Hal ini berbeda dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku atau teks-teks saja yang cenderung abstrak dan jauh dari pengalaman mereka.⁷

Kesenian bantengan sebagai bagian dari budaya lokal Malang memiliki nilai edukasi yang relevan untuk dikembangkan dalam konteks

⁵ Dian Miranda, "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 18.

⁶ I W Lasmawan et al., "PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL" 7, no. 2 (2023): 230–240.

⁷ abdul Kadir, "Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah," *Dinamika Ilmu* 13, no. 1 (2013): 17–38, http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20.

pembelajaran IPS di MTSN 7 Malang. Selain mengenalkan kebergaman budaya, kesenian ini juga mencerminkan semangat kebersamaan dan gotong royong yang menjadi bagian dari karakter masyarakat Indonesia. Melalui pemanfaatan kesenian bantengan dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat tidak hanya memahami keberagaman budaya, tetapi juga memiliki sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan semangat untuk melestarikan budaya lokal.

Pemilihan kesenian bantengan sebagai media pembelajaran IPS juga didasarkan pada kebutuhan akan pendekatan kebudayaan lokal, mengingat MTSN 7 Malang berada di daerah yang memiliki kekayaan budaya dan sejarah yang baragam. Dengan melibatkan budaya lokal dalam proses belajar, siswa akan merasa lebih dekat dengan apa yang dipelajari, dan ini bisa meningkatkan rasa bangga mereka terhadap identitas budaya mereka. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menghargai budaya dari daerah lain setelah memahami nilai keberagaman dari perspektif budaya mereka sendiri. Dari perspektif pembelajaran aktif, kesenian Bantengan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang memicu interaksi sosial seperti berdiskusi tentang sejarah kesenian tersebut, nilai-nilai yang terkandung, hingga cara melestarikannya di masa mendatang. Keterlibatan ini penting karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pengalaman belajar mereka menjadi lebih berkesan dan bermakna, yang pada akhirnya dapat memperkuat pemahaman mereka tentang keberagaman budaya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTSN 7 Malang?
2. Bagaimana kelayakan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTSN 7 Malang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTSN 7 Malang?

C. Tujuan

Dari rumusan masalah yang tertera diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi kebergaman budaya di MTSN 7 Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTSN 7 Malang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTSN 7 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan dalam beberapa aspek yaitu:

a. Manfaat Teoritis:

- a) Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas wawasan dan literatur terkait penerapan media pembelajaran berbasis kesenian lokal, khususnya Bnatwngan dalam mata Pelajaran IPS.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai acuan ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan relevan, dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pengejaran materi keberagaman budaya.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru: Penelitian ini dapat mendukung guru IPS dalam memanfaatkan kesenian tradisional, seperti bantengan, sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam mengajarkan keberagaman budaya. Selain itu, guru juga dapat menggunakan pengembangan media ini untuk menciptakan metode pembeleajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan lingkungan siswa.
- b) Bagi Siswa: Siswa akan mengalami proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi kesenian bantengan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya

serta menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai terhadap budaya yang berbeda

- c) Bagi Sekolah: penelitian ini berpartisipasi untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah melalui penelapan model pembelajaran yang berbasis budaya lokal. Hal ini diharapkan dapat memperkuat identitas serta membentuk karakter siswa agar lebih menghargai budaya lokal dan nasional.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Berikut adalah asumsi yang melandasi penelitian ini:

- a. Media pembelajaran berbasis kesenian bantengan dirancang sekreatif mungkin agar dapat menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran IPS
- b. Mengingat belum adanya media pembelajaran yang menggunakan kesenian bantengan, maka media ini dapat menjadi alternatif untuk mengisi kekosongan tersebut dalam proses pemebleajaran IPS
- c. Validasi media kesenian bantengan dilakukan oleh para ahli, yaitu dosen yang ahli dalam bidangnya serta memiliki pemahaman yang sama mengenai kriteria media pembelajaran yang efektif unuk digunakan dalam proses belajar-mengajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran kesenian bantengan memiliki keterbatasan, yaitu:

- a. Media yang dihasilkan hanya dapat digunakan oleh guru mata Pelajaran IPS
- b. Penggunaannya terbatas pada pembelajaran IPS kelas VII, khususnya pada materi keberagaman budaya.
- c. Konten media yang dikembangkan berfokus pada materi keberagaman budaya, khususnya pada subbab pemberdayaan masyarakat.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan modul ajar yang menggunakan media kesenian bantengan yang berspesifikasi sebagaimana berikut:

1. Pengembangan modul ajar yang menggunakan media kesenian Bantengan dilakukan dengan cara membuat e-modul yang berisi materi kesenian Bantengan yang dikaitkan dengan materi keberagaman budaya
2. Pengembangan yang dilakukan adalah membuat e-modul yang membutuhkan bantuan Exe-Learning dan aplikasi Canva untuk membuat desain E-modul.
3. Media pembelaaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah memuat beberapa halaman seperti, *cover*,

G. Orisinalitas

Penelitian ini bersumber dari berbagai karya tulis terdahulu, baik skripsi maupun jurnal, yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Sumber-sumber tersebut digunakan sebagai acuan untuk memastikan kebaruan penelitian ini dan menghindari duplikasi penelitian

yang telah ada. Oleh karena itu, penelitian terkait digunakan sebagai dasar pembanding.

1. Jurnal yang tulis oleh Nafisah Durrotun dan Abd Ghofur yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips*. Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran yang menggunakan scan barcode berbasis android untuk memudahkan kegiatan pembelajaran IPS.
2. Skripsi Yang Ditulis Oleh Atik Nashihatin Yang Berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Peajaran Ips Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 06 Dau Malang*. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang menggunakan media autoplay untuk membantu pembelajaran IPS.
3. Jurnal yang ditulis oleh Khoirul Huda yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indid Di Smp Negeri 8 Madiun*. Dalam penelitian ini dijelaskan tentang kurangnya media pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang mana hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa terasa bosan. Dalam hal ini peneliti membahas tentang media yang menggunakan aplikasi sway.
4. Artikel yang di tulis oleh Khoirul Huda yang berjudul *Pengembangan Buku Teks Kesenian Bantengan Mojokerto Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V* artikel ini membahas tentang mengembangkan suatu buku yang buku tersebut adalah tentang

buku teks kesenian Bantengan Mojokerto, dalam artikel tersebut menganalisis tentang kefektifan dari buku teks dan menjelaskan proses perekembangan buku teks.

5. Jurnal yang ditulis oleh Khoirul Huda yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbantu Multimedia Berbasis Heritage Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Smp Negeri Kota Madiun*. Penelitian ini membahas kurangnya metode pembelajaran yang mana hanya menggunakan metode ceramah bervariasi. Dari masalah tersebut peneliti mengembangkan media yang mana menggunakan media multimedia berbasis heritage untuk memudahkan kegiatan belajar.
6. Skripsi yang ditulis oleh Putut Eko Prasetio yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Riyadhl Jannah Tanjung Jabung Barat*. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media yang menggunakan video animasi untuk membantu pembelajaran IPS.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu, dalam hak ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	<i>Nafisah Durrotun Dan Abd Ghofur Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips.</i>	sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran IPS	Media yang dikembangkan menggunakan media scan barcode berbasis android	Media yang dikembangkan memanfaatkan scan barcode berbasis Android, yang memerlukan dukungan perangkat keras dan perangkat lunak.
2.	<i>Atik Nashihatin Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Peajaran Ips Kelas Vi Di Smp Muhammadiyah 06 Dau Malang</i>	Sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran IPS	Media yang dikembangkan adalah media autoplay	Media yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dengan membandingkan perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media autoplay dan yang tidak

				menggunakanny a..
3.	<p><i>Khoirul Huda Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indid Di Smp Negeri 8 Madiun</i></p>	<p>Sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran IPS</p>	<p>Media yang digunakan adalah media aplikasi sway</p>	<p>penelitian ini adalah mengembangkan media Office Sway berkonten Indis sampai terbentuk draft prototype yang telah diuji. Jenis penelitian adalah Research and Development.</p>
4.	<p><i>Pengembangan Buku Teks Kesenian Bantengan Mojokerto Berbasis Reserch and Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V</i></p>	<p>-Menggunakan metode penelitian Reserch and Development</p> <p>-Menggunakan media kesenia bantengan</p>	<p>-Tempat penelitian yang berbeda</p> <p>-Produk pengembanga n yang berbeda</p>	<p>Pengembangan media yang dilembangkan adalah Buku teks Kesenian bantengan untuk siswa sekolah Dasar Kelas IV dan V</p>
5.	<i>Khoirul Huda</i>	Sama sama membahas	Media yang digunakan	Tujuan penelitian untuk

	<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbantu Multimedia Berbasis Heritage Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Smp Negeri Kota Madiun.</i></p>	media pembelajaran	adalah media multimedia berbasis heritage	mengembangkan media multimedia heritage sampai terbentuk prototype media yang telah diuji. Jenis penelitian adalah R&D.
6.	<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Riyadhlul Jannah Tanjung Jabung Barat</i></p>	Sama-sama membahas tentang media pembelajaran IPS	Menggunakan media pembelajaran berupa video animasi	Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan pembelajaran yang menggunakan video animasi untuk diuji efektivitasnya.

H. Definisi Oprasional

a. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan aktivitas yang melibatkan suatu proses dengan tujuan tertentu agar dapat dicapai secara optimal. Dalam konteks penelitian ini, pendidik menggunakan media kesenian bantengan sebagai sumber pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Media

Media berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media mencakup berbagai bahan, alat, atau metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaannya bertujuan untuk memperkuat interaksi pedagogis antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.⁸

c. Kesenian Bantengan

Seni Bantengan merupakan tarian yang memadukan unsur seni pencak silat, tari, dan musick dengan nuansa magis yang kuat. Keunikan dari kesenian ini terletak pada para pemain yang mengenakan kostum menyerupai banteng dan mengalami keadaan tidak sadar atau kesurupan saat pertunjukkan berlangsung. Selain banteng, kesenian ini juga

⁸ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

menampilkan karakter hewan lain, seperti harimau, yang bersama-sama melambangkan penguasa hutan.⁹

Kesenian Bantengan yang telah ada sejak lama memiliki keterkaitan erat dengan seni pencak silat. Dahulu, tradisi ini berkembang sebagai bentuk hiburan dalam pertunjukan pencak silat, di mana dua banteng ditampilkan dengan irungan musik khas. Dalam setiap pertunjukannya, kesenian bantengan selalu diawali dengan penampilan pencak silat, yang menjadi dasar dari terbentuknya seni tersebut.¹⁰

d. Sumber Belajar

Secara umum, sumber daya belajar mencakup segala sesuatu yang bermanfaat dalam mendukung proses belajar siswa, baik dalam lingkungan Pendidikan, pelatihan, industry, maupun dalam konteks nonformal lainnya. Sumber daya belajar mencakup berbagai perangkat dan alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar mengajar.. Dengan kata lain, sumber belajar berperan dalam mendorong terjadinya aktivitas belajar. Namun, penggunaannya harus disamakan dengan tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang efektif adalah yang mampu mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.¹¹

e. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

⁹ Maulida Fitrotin Khasanah, *Makna Simbolis Kesenian Bantengan Himpunan Putra Jaya Di Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto*, 2019, <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3743>.

¹⁰ A Gambaran Umum and Tradisi Bantengan, “Bab II Makna Tradisi Bantengan” (n.d.): 18–36.

¹¹ Maiti and Bidinger, *Sumber Belajar*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 1981.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengacu pada penyederhanaan berbagai disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan. Menurut Moeljono Cokrodikarjo, ilmu-ilmu sosial meliputi sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia. Materi disajikan dalam format yang sederhana, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.¹²

f. Penguatan Materi

Penguatan materi merupakan proses memperdalam serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu topik atau konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, penguatan materi mengarah pada usaha untuk memperkokoh pemahaman siswa mengenai kebergaman budaya dengan memanfaatkan media kesenian Bantengan.

g. Keberagaman Budaya

Keberagaman adalah suatu kondisi di mana masyarakat terdiri dari beragam suku, bangsa, ras, agama, keyakinan, pandangan politik, norma sosial, serta perbedaan dalam keadaan ekonomi dan sosial.. Sementara itu, budaya berasal dari kata “budi” yang mewakili unsur rohani dan “daya” yang mencerminkan unsur jasmani manusia. Oleh sebab itu, budaya dapat diartikan sebagai hasil dari perpaduan budi dan daya manusia. Istilah kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, yaitu *buddayah*, yang mana bentuk jamak dari *buddhi*.(budi dan akal),

¹² Dkk Rasyid, Hamidi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Eureka Media Aksara, 2024, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>.

sehingga kebudayaan berkaitan dengan berbagai hal yang melibatkan pemikiran dan kesecerdasan manusia.¹³

I. Sistematika Penulisan

Agar isi penelitian ini dapat dipahami secara utuh, maka diperlukan suatu sistem penulisan yang sistematis sebagai kerangka acuan dan panduan dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, pendekatan sistematis penulisan karya tulis ini disusun sebagai berikut.:

1. BAB I Pendahuluan

Bagian pendahuluan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan produk, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bagaian tinjauan Pustaka ini berisi tentang, kajian teori, perspektif teori dalam Islam, kerangka berpikir

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian metode penelitian mencakup, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrument pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, serta analisis data.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

¹³ Pusdiklat tenaga administrasi, *Modul Konsep Dasar Keragaman Budaya Dan Kemajemukan Indonesia*, 2024, <https://pta.kemenag.go.id/storage/1348/konsep-dasar-keragaman-budaya-dan-kemajemukan-indonesia-1ms99.pdf>.

Pada bab ini terdiri dari pembahasan dari rumusan masalah yang mana terdiri dari proses pengembangan media, kelayakan media, dan respon siswa terhadap media kesenian bantengan.

5. BAB V Penutup

Pada bab penutup ini terdiri dari kesimpulan dari semua penjelasan serta saran dari peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang dipergunakan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar-mengajar. Istilah “media” sendiri berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” dan memiliki arti sebagai perantara atau sarana penyampaian. Menurut (AECT), media mengacu pada segala proses penyaluran informasi. Pembelajaran merupakan suatu usaha terencana yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar agar memperoleh pengetahuan sesuai dengan minat dan kebutuhannya.¹⁴ Kesimpulan dari penejelasan tersebut bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mendukung proses belajar siswa serta membantu memperjelas penyampaian materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan optimal.

b) Tujuan Media Pembelajaran

1. Menyampaikan Informasi

¹⁴ Azhar Arsyad, “Pengertian Media,” *Media Pembelajaran* (2007): 3,
https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1017/5/BAB_III.pdf.

Media pembelajaran berperan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi, metode penyampaian materi melalui media juga berkembang. Selain media cetak, penggunaan media visual dan multimedia dalam proses pembelajaran kini semakin berkembang pesat.

2. Memotivasi

Motivasi peserta didik menentukan keberhasilan pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa kurang terlibat. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan semangat belajar, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

3. Menciptakan Aktivitas Belajar

Tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan dari proses belajar, dalam hal ini, pembelajaran harus dirancang untuk menciptakan pengalaman berharga bagi siswa.¹⁵

2. Sumber Belajar IPS

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelejaran. Dengan

¹⁵ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

demikian, sumber belajar berfungsi sebagai materi yang membantu memperluas pengetahuan dan memberikan wawasan baru bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut *Association of Educational Communication and Technology* (AECT), sumber belajar mencakup segala hal, terdiri dari data, individu, maupun objek, yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Sumber belajar juga bisa diartikan sebagai segala sesuatu untuk mempermudah siswa dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sumber belajar mencakup berbagai aspek, baik yang dirancang secara khusus maupun yang bersifat alami, yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.¹⁶

b. Sumber Belajar IPS(Illu Pengetahuan Sosial)

Proses belajar dan mengajar memiliki dua aspek yang saling berkaitan dalam pendidikan. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, dibutuhkan pemanfaatan sumber belajar yang kreatif dan inovatif. Dalam pembelajaran IPS, berbagai sumber dapat digunakan, seperti buku panduan LKS, majalah, koran, serta media lainnya. Namun, bagi guru IPS, sumber belajar tidak hanya menggunakan buku saja, karena umumnya buku memuat informasi yang sudah lama.

¹⁶ Ani Cahyadi, "Sumber Belajar," *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. 53, no. 9 (2019): 1689–1699.

Oleh sebab itu, diperlukan sumber belajar yang lebih dinamis dan kreatif, mengingat banyak peserta didik menganggap mata pelajaran IPS kurang menarik atau membosankan¹⁷

c. Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar sangat penting, dalam proses pembelajaran. Agar sumber belajar dapat berkontribusi secara efektif dalam pembelajaran, pemanfaatannya harus dilakukan secara optimal. Menurut Kemp dan Smille, fungsi sumber belajar adalah untuk:¹⁸

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mempercepat proses pemahaman dan membantu peserta didik dalam mengelola waktu belajar secara lebih efisien. Selain itu, sumber belajar dapat mengurangi beban pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga, mereka dapat lebih focus dalam membimbing serta memotivasi siswa atau mahasiswa dalam proses belajar.
2. Menjadikan pembelajaran lebih berbasis ilmiah melalui perencanaan program yang lebih terstruktur serta pengembangan materi ajar yang didasarkan pada hasil penelitian.

¹⁷ Maiti and Bidinger, *Sumber Belajar*, vol. 53, p. .

¹⁸ Ibid.

3. Memperkuat proses pembelajaran dengan meningkatkan ketrampilan dalam memanfaatkan berbagai media komunikasi serta menyajikan data informasi secara lebih jelas dan konkret.

3. Kesenian Bantengan

a. Pengertian Kesenian Bantengan

Seni bantengan merupakan pertunjukan budaya tradisional yang menggabungkan seni tari, ketrampilan bela diri, musik, serta mantra dengan nuansa magis yang kuat. Seni ini mengombinasikan sendratari dengan pencak silat, unjuk kekuatan, musik, dan mantra dalam satu kesatuan pertunjukan. Dalam kesenian bantengan, para pemain mengenakan tiga jenis kostum hewan, yaitu banteng, macan, dan monyet, yang masing-masing memiliki makna simbolis untuk menyampaikan pesan moral kepada penonton. Banteng melambangkan kebaikan, macan melambangkan kejahatan, penjajahan, dan angkara murka, sedangkan monyet dianggap sebagai simbil provokator. Pesan utama dalam pertunjukan ini adalah bahwa kebaikan pada akhirnya akan mengalahkan kejahatan.¹⁹

Dalam perkembangannya saat ini, kesenian bantengan masih erat kaitannya dengan unsur mistis. Hal ini

¹⁹ Amir Faris et al., "Seni Tradisional Bantengan Di Dusun Boro Panggungrejo Gondanglegi Malang," *Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ* 1, no. 1 (2017): 49–76.

terlihat dari rangkain ritual yang dilakukan sejak persiapan hingga pementasan. Unsur mistik semakin tampak Ketika para seniman mengalami kerasukan roh leluhur Bantengan, yang dikenal dengan *dhanyangan*. Keberadaan unsur mistis ini tidak dapat dipisahkan dari sejarah kesenian Bantengan itu sendiri, yang merupakan bagaian dari budaya Jawa dengan sistem kepercayaan dan religi yang dianut oleh masyarakat.

b. Sejarah Kesenian Bantengan

Kesenian Bantengan di Jawa Timur telah popular dikalangan Masyarakat dari generasi ke generasi. Sebagian besar Masyarakat Jawa Timur meyakini bahwa kesenian ini berasal dari relief yang terdapat di Candi Jago, Tumpang. Relief tersebut menunjukkan bahwa banteng adalah hewan asli pulai Jawa dan menjadi inspirasi dalam berbagai seni, seperti seni hias, seni likus, seni Gerak, dan seni drama. Bantengan dianggap memiliki kekuatan fisik maupun. Dalam kepercayaan Hindu dan Buddha ini dipercaya sebagai kendaraan para dewa serta melambangkan keseburuan dan kemakmuran di bumi.²⁰

Jejak sejarah seni Bantengan sering dikaitkan dengan kisah *Kunjarakarna*. Dalam cerita tersebut, seni Bantengan

²⁰ Desi Nur Afifah and Irawan Irawan, "Upaya Pelestarian Kesenian Bantengan Di Wilayah Prigen Kabupaten Pasuruan (Dalam Perspektif Tindakan Sosial Max Weber)," *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 5 (2021): 547–557.

diyakini berasal dari penggambaran neraka tempat Dewa Yama, yang di dalamnya terdapat ketel besar berkepala banteng, dikenal sebagai *Tambra Goh Muka*, tempat penyucian manusia. Selain itu, pada relief lainnya terdapat ilustrasi banteng yang Bersiap menyeruduk monyet, serta pertemuan beberapa manusia berkepala banteng. Gambar-gambartersebut dipercaya sebagai cikal bakal dari pertunjukan seni Bantengan yang berkembang hingga saat ini..²¹

Kisah ini sebenarnya merupakan prosa Jawa Kuno yang mengisahkan perjalanan seorang raksasa Bernama Kunjarakarna. Cerita ini memiliki nilai edukatif dalam ajaran Buddha Mahayan dan dapat ditemukan pada salah satu panel hias disudut timur laut Candi Jago. Dalam ceritanya, Kunjarakarna pergi ke Gunung Mahameru untuk bertapa dengan harapan agar di kehidupan berikutnya ia dapat berenkarnasi sebagai manusia berparas baik, bukan sebagai raksasa lagi.²²

Setelah menerima nasihat dan menaati ajaran Buddha, keinginan raksasa akhirnya terwujud. Sebagai bagian dari proses mencapai kesempurnaan, Kunjarakarna diberi izin untuk mengunjungi neraka. Disana, ia

²¹ Muherni Asri, Utami Rr, and Roosita Cindrakasih, "Struktural Functionalism Sebagai Proses Transmisi Kesenian Bantengan Kota Batu" 5 (2023): 284–293.

²² Khasanah, *Makna Simbolis Kesenian Bantengan Himpunan Putra Jaya Di Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto*.

menyaksikan bagaimana manusia dihukum dengan direbus dalam ketel besar berkepala banteng sebagai bentuk penyucian dosa. Selain itu, ia juga melihat bahwa temannya, Purnawijaya, akan meninggal dalam beberapa hari kedepan. Hal ini berarti sahabatnya tersebut akan mengalami siksaan di neraka, khususnya di Tambra Goh Muka, sebelum akhirnya mencapai kesempurnaan. Kisah ini tergambar dalam relief di Candi Jago.

Selain kisah Bantengan, relief di Candi Jago juga menggambarkan cerita tentang persahabatan antara banteng dan macan. Kedua hewan ini hidup rukun dan damai sehingga kedatangan seekor monyet yang mengusik keharmonisan diantara mereka. Monyet dikenal sebagai hewan yang usil. Dalam cerita ini, monyet sering mengganggu macan saat sedang beristirahat. Karena merasa kesal, macan menciba menangkap monyet dengan cakarnya. Namun, monyet berhasil menghindar dan melompat ke atas pohon. Sayangnya, cakar macan justru mengenai banteng yang sedang bersantai. Hal ini, mengejutkan banteng, sehingga akhirnya keduanya bertengar. Pada akhirnya, monyet tewas akibat serangan dari macan dan banteng, yang menyadari bahwa monyet adalah penyebab kekacauan

tersebut. Kisah ini menyampaikan pesan bahwa setiap Tindakan akan membawa konsekuensi bagi pelakunya.²³

Relief di Candi Jago Tumpang memberikan Gambaran bahwa sapi dan banteng memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat agraris. Banteng dianggap sebagai hewan yang memiliki nilai kesakralan serta berperan sebagai alat transportasi dalam mengelola lahan pertanian.

4. Penguatan Materi Keberagaman Budaya

a. Pengertian Keberagaman Budaya

Keragaman budaya merupakan salah satu keunikan yang ada didunia, terbentuk dari beragam suku bangsa yang hidup diberbagai wilayah. Di Indonesia, keberagaman budaya ini tidak dapat disangkal keberadaannya, karena setiap suku bangsa memiliki kebudayaan yang khas. Perbedaan ini lahir dari kemampuan masing- masing suku dalam menciptakan dan mengembangkan budayanya sendiri.²⁴

Keragaman budaya, atau *cultural diversity*, merupakan bagaian tak terpisahkan dari Indonesia. Keberagaman ini tidak dapat disangkal keberadaannya, terutama dalam Masyarakat multietnis. Selain mencakup kebudayaan dari berbagai suku bangsa. Indonesia juga

²³ Ibid

²⁴ M Guntoro, Zuki Kurniawan, and Mia Rosalina, "Warisan Budaya Dan Pengembangan Seni Kreatif," *Barakuda* 45 4, no. 2 (2022): 274–280.

memiliki kebudayaan daerah yang berkembang di wilayah tertentu sebagai hasil interaksi antara berbagai kelompok suku. Dengan jumlah penduduk mencapai 200 juta jiwa yang tersebar di berbagai pulau, Masyarakat Indonesia hidup dilingkungan yang beragam, mulai dari pegunungan, hutan, pesisir, dataran rendah, pedesaan, hingga perkotaan. Perbedaan ini berhubungan dengan tingkat peradaban masing-masing suku bangsa dan komunitas yang ada di Indonesia.²⁵

Keanekaragaman budaya menjadikan Indonesia memiliki keunggulan diantara negara lain. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang lengkap dan beragam. Selain itu, dari aspek sosial,budaya, dan politik, Masyarakat Indonesia telah mengalami dinamika interaksi antarbudaya sejak zaman dahulu. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara berbagai suku bangsa di dalam negeri, tetapi juga melibatkan peradaban dunia.²⁶

b. Faktor-faktor Penyebab Keberagaman Budaya

Adapun faktor utama yang mempengaruhi keberagaman budaya di Indonesia:

- Latar Belakang Historis

²⁵ Ari Welianto, "Keberagaman Suku Bangsa Di Indonesia," *Kompas.com*. 16-2-2021 (2021): 1, <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/20/120000169/keberagaman-suku-bangsa-di-indonesia>.

²⁶ Siti Halisya Parapat et al., "Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1255–1261.

Secara historis, nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari Cina Selatan. Sebelum menetap di Indonesia, mereka sempat singgah di berbagai wilayah untuk jangka waktu yang cukup lama. Selama masa permukiman tersebut, mereka beradaptasi dengan lingkungan sekitar serta mengembangkan pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan khusus yang berguna dalam perjalanan mereka selanjutnya. Perbedaan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama proses migrasi ini berkontribusi terhadap munculnya beragam suku bangsa dan budaya di Indonesia.²⁷

- Perbedaan Kondisi Geografis

Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dipengaruhi oleh perbedaan kondisi geografis. Faktor ini terkait dengan pola kegiatan ekonomi dan perkembangan budaya, seperti masyarakat nelayan di wilayah pesisir, pertanian di wilayah tanah subur, kehutanan di wilayah hutan, dan perdagangan di wilayah pusat ekonomi. Setiap masyarakat membentuk budaya yang unik dan

²⁷ Y Yunita et al., "Keanekaragaman Masyarakat Indonesia," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 77–80.

selaras dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.²⁸

- Keterbukaan terhadap Kebudayaan Luar

Indonesia merupakan bangsa yang terbuka terhadap pengaruh budaya luar. Hal ini terlihat pada banyaknya pengaruh asing sehingga membentuk keberagaman masyarakat diberbagai wilayah. Pengaruh pertama datang dari bangsa India, Cina, dan Aarab, yang kemudian disusul oleh bangsa Eropa. Mereka membawa berbagai unsur kebudayaan yang memperkaya budaya lokal. Sementara itu, daerah- daerah yang jauh dari pesisir cenderung kurang terpengaruh oleh budaya asing, sehingga kebudayaannya meningkat dengan bentuk khas. Misalnya, Jakarta sebagai kota Pelabuhan yang memiliki budaya yang beragam, di mana budaya Betawi turut dipengaruhi oleh unsur budaya Cina, Arab, dan India.²⁹ Hal ini terjadi karena banyaknya pendatang di kota ini, yang mengakibatkan terjadinya perpaduan kebudayaan.

²⁸ Parapat et al., "Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia."

²⁹ Yunita et al., "Keanekaragaman Masyarakat Indonesia."

B. Perspektif Teori dalam Islam

Nabi Muhammad SAW memandang seni sebagai sesuatu yang diperbolehkan. Banyak hadis yang menunjukkan minat, penegasan, dan apresiasi beliau terhadap seni. Bahkan, beberapa hadis dengan perawi, sanad, dan matan yang shahih menggambarkan berbagai peristiwa Dimana Rasulullah turut mengekspresikan nilai-nali estetika, termasuk dalam bermain music.

Dalam hadist yang diriwayatkan dari Aisyah ra, diceritakan bahwa dua gadis budak sedang menyanyikan lagu sambil menabuh gendang. Saat itu, Rasulullah berbaring tetapi membalikkan wajahnya. Kemudian, Abu Bakar datang dan marah kepada Aisyah, seraya berkata,"Apakah dihadapan Nabi terdapat seruling setan?" mendengar hal itu, Rasulullah menegaskan"Biarkan mereka, wahai Abu Bakar." Setelah Abu Bakar tidak lagi memperhatikan, Aisyah meminta kedua gadis tersebut pergi. Kejadian itu berlangsung pada hari raya, Dimana orang-orang Sudan sedang menari sambil memainkan alat pelindung dan senjata mereka. (HR. Bukhari).

Hadist tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah SAW tidak melarang ekspresi seni dan musik, selama lirik yang dinyanyikan berisi dal-hal positif dan tidak mengarah pada perbuatan maksiat. Hadist ini juga menjadi rujukan bagi para ulama dalam membolehkan nyanyian dan musik.

Dalam Riwayat lain yang berasal dari Aisyah ra, diceritakan bahwa ia pernah menikahkan seorang Wanita dengan seorang pria

dari kaum Anshar. Lalu, Nabi SAW bersabda, “Wahai Aisyah, tidaklah ada hiburan(nyanyian untuk acara ini?) Sebab, kaum Anshar memang menyukai hiburan”.³⁰

Hadist ini menunjukkan bahwa Rasulullah SAW memperbolehkan seseorang bernyanyi dan memainkan alat musik, tetapi dalam kondisi tertentu, seperti perayaan pernikahan, khitanan, penyambutan tamu, penghormatan bagi para syuhada, serta perayaan hari raya. Keikursertaan Rasulullah SAW dan Aisyah ra dalam menyaksikan dua budak Wanita dari Sudan bernyanyi menegaskan bahwa nyanyian dan musik diperbolehkan dalam islam. Jika memang nyanyian dan musik dilarang, tentu Rasullah SAW akan melarang dan menghentikan pertujukan tersebut dengan tegas.

Seni rupa telah berkembang sejak zaman dahulu hingga saat ini, seperti yang terlihat dalam berbagai, bentuk dan corak kaligrafi. Seni ini diwujudkan melalui penulisan ayat-ayat suci dengan beragam gaya, seperti Khat Nashk, Riah, dan Tsuluts. Ketika ditampilkan kepada Masyarakat, seni rupa ini tidak hanya, memperkaya imajinasi dan kreativitas, tetapi juga dapat meningkatkan nilai ibadah kepada Allah SWT serta menumbuhkan rasa cinta terhadap sesama.

Keindahan merupakan bagian dari seni, yang menunjukkan bahwa Islam tidak menolak seni. Di Al-Qur'an dijelaskan bahwa

³⁰ Eka Safliana, "Seni Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 7, no. 1 (2018): 100.

kecintaan manusia terhadap keindahan dan seni adalah fitrah alami yang merupakan anugerah dari Allah. Seni memiliki makna yang lembut, indah, dan harmonis. Secara istilah, seni merujuk pada sesuatu yang halus, indah, serta mampu memberikan ketenangan dan kebahagiaan bagi hati dan perasaan manusia. Dalam perspektif Islam, konsep kesenian berfungsi sebagai sarana untuk membimbing manusia menuju tauhid dan pengabdian kepada Allah. Seni diciptakan untuk membentuk individu yang beradab dan berbudi luhur, dengan tujuan utama mengedepankan kebaikan dan moralitas. Disamping itu, seni lahir dari proses pendidikan yang positif serta tetap berada dalam batas-batas syariat.

Seni Islam berlandaskan akidah Islam dan bertumpu pada doktrin tauhid, yaitu keyakinan akan keesaan Allah, yang kemudian diwujudkan dalam karya seni. Seni ini tidak terlepas dari prinsip akidah, syariat, dan akhlak. Perbandingan utama antara seni Islam dan seni lainnya terletak pada niat, tujuan, serta nilai moral yang terkandung di dalamnya. Berbeda dengan seni Barat yang sering mengabaikan aspek akhlak dan kebenaran, seni Islam bertujuan untuk mendekatkan manusia kepada Allah serta membawa kesejahteraan. Dengan demikian, seni Islam bukan sekadar "seni untuk seni" atau "seni untuk tujuan tertentu," melainkan seni yang berkontribusi pada kemaslahatan masyarakat sesuai dengan ajaran Islam.

Adapun ayat yang berkaitan dengan Pembelajaran yaitu QS.

An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَاهِلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنٌ ۝ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۝ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهَذَّبِينَ

"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.³¹

C. Kerangka Berpikir

Keberagaman budaya di Indonesia merupakan aset penting yang perlu diajarkan kepada siswa sejak dini terutama dalam pembelajaran IPS. Materi keberagaman budaya sering diajarkan secara teoritis dan kurang menarik sehingga siswa kesulitan dalam memahami konsep ini dengan mendalam. Bahkan siswa tidak tahu tentang budaya lokalnya sendiri. Kesenian bantengan sebagai budaya lokal di Malang memiliki potensi besar untuk dijadikan

³¹ 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).

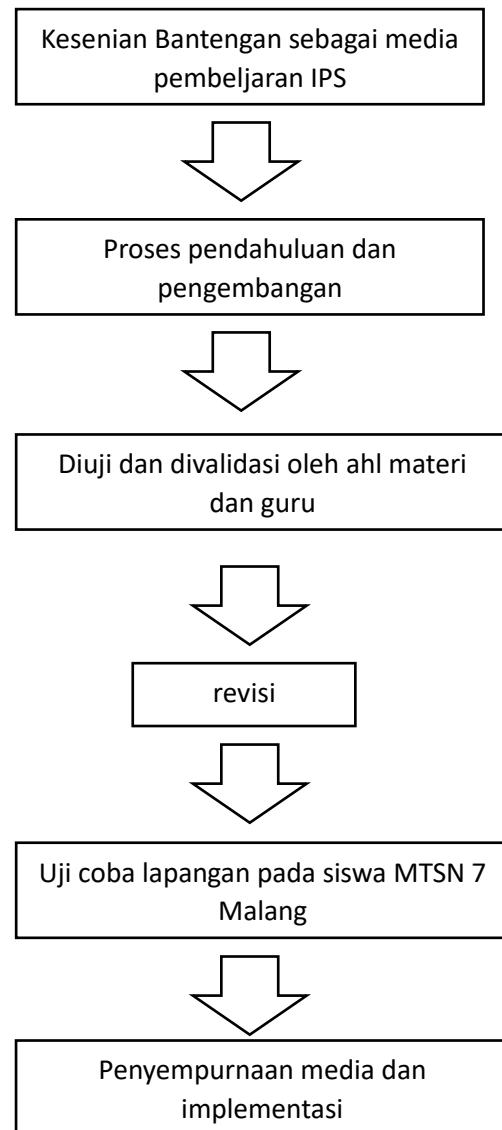
media pembelajaran IPS karena mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial. Disisi lain Malang yang terkenal akan kesenian bantengan memiliki banyak minat dikalangan siswa.

Media kesenian bantengan berbasis budaya lokal ini, seperti kesenian bangtengan dapat membantu siswa dalam memahami budaya secara kontekstual dan konkret. Menurut teori konruktivisme, siswa lebih paham apabila materidiakitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kesenian bantengan mengandung nilai-nilai budaya seperti solidaritas, keberanian, dan kebersamaan, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya.. melalui kesenian ini siswa tidak hanya belajar tentang budaya lokal, tetapi juga mempelajari keberagaman budaya lain di Indonesia, yang dapat memperkuat rasa toleransi dan cinta tanah air. Nilai- nilai yang terkandung dalam kesenian bantengan mendukung pembentukan sikap toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan kebanggaan terhadap budaya lokal.

Pembelajaran IPS bermanfaat dalam membentuk siswa yang memiliki wawasan sosial, budaya, dan sikap positif terhadap keberagaman. Dengan menggunakan kesenian bantengan sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar tidak hanya secara kognitif tetapi juga dengan cara afektif dan psikomotorik, sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Gambar 2.1 Alur kerangka berpikir sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini memggumakam metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE.³² Namun dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang telah ditetapkan:

1. *Analysis*

Analisis kebutuhan meliputi identifikasi masalah, penetapan tujuan produk, dan perencanaan pengembangan produk yang akan diproduksi.

2. *Design*

Tahap desain adalah proses perencanaan konsep produk yang akan dikembangkan..

3. *Development*

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan.

4. *Implementasi*

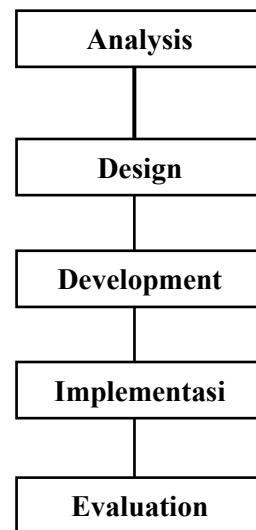
Implementasi merupakan tahap uji coba produk sebagai Langkah konkret dalam menerapkan produk yang sedang dikembangkan.

³² Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–516.

5. *Evaluation*

Evaluasi adalah proses menilai keberhasilan suatu produk dan menentukan apakah hasilnya memenuhi harapan. Pengembangan alat pembelajaran untuk pelajaran IPS dalam bentuk "Media Kesenian Banteng" (media seni Banteng) dalam kerangka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran IPS. Perbaikan yang dijelaskan di bawah ini menggunakan metodologi ADDIE.

Gambar: 3.1 Alur pengembangan ADDIE³³



³³ Indah Purnama Sari, "Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6, no. 1 (2018): 83.

B. Prosedur Pengembangan

Metodologi penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE yang diusulkan oleh Raisal dan Mollanda dan terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, kami hanya berfokus pada fase implementasi. Adaptasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan penelitian.³⁴

Prosedur pengembangan “*Pengembangan media Pembelajaran menggunakan kesenian banteng dalam mata Pelajaran ips materi keberagaman budaya*” meliputi tahap-tahap berikut:

1. Tahap Analisis

Pada fase analisis, informasi dikumpulkan yang berfungsi sebagai dasar pengembangan produk.³⁵ Dalam konteks ini, dikembangkanlah produk berupa modul media pembelajaran berbasis kesenian bantengan.

a) Analisis Kebutuhan

Di bagian ini, analisislah kebutuhan Anda untuk memilih alat yang tepat sesuai tujuan Anda.

b) Analisis Materi Pembelajaran

Pada fase ini, buku teks disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

c) Analisis Lingkungan

³⁴ Nana Syaodih, “Metode Penelitian Penelitian Dan Pengembangan,” *Jakarta: Kencana.*, no. 1985 (2019): 184.

³⁵ Ida Fitriyah, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono, “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 84–97.

Tujuan analisis lingkungan adalah untuk memahami kondisi lingkungan pembelajaran dan mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat.

2. Tahap Desain

Fase desain bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran. Proses desain melibatkan pemilihan format dan jenis huruf yang sesuai. Penulisan untuk materi pembelajaran, yaitu modul pengajaran, disusun sebagai berikut.

- a. Pendahuluan, Kata pengantar, TP, ATP
- b. Bahasan materi, berisi materi keberagaman budaya yang mana membahas budaya lokal yaitu kesenian bantengan yang meliputi, sejarah kesenian bantengan, pertunjukan kesenian bantengan, urutan penampilan, manfaat kesenian bantengan
- c. Contoh soal dan latihan soal yang berasal dari kehidupan sehari-hari
- d. Gambar kesenian bantengan
- e. Glosarium
- f. Daftar Pustaka

3. Tahap pengembangan

Fase pengembangan dalam model ADDIE mencakup desain produk. Selama fase desain, kerangka kerja konseptual dikembangkan sebagai dasar untuk pengembangan modul pengajaran. Kerangka kerja ini kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi produk siap pakai selama fase pengembangan. Langkah ini menghasilkan modul pengajaran multikultural, yang dirancang menggunakan kerangka kerja konseptual.³⁶

4. Implementasi

Pada fase implementasi, rencana pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan di kelas nyata. Namun, dalam penelitian ini, proses belum mencapai tahap implementasi penuh karena pengembangan produk masih dalam tahap praktis. Pengajaran didasarkan pada isi modul pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelum menggunakan modul pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi, penilaian, dan pengujian ide-ide dari para ahli untuk mendapatkan umpan balik dan saran perbaikan. Jika ditemukan kesalahan atau kekurangan, modul pembelajaran yang dihasilkan direvisi untuk memastikan keakuratan dan standar yang tinggi.³⁷

³⁶ Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

³⁷ Ibid.

5. Evaluasi

Pada fase peningkatan kurikulum ini, informasi yang bermanfaat dikumpulkan untuk mengoptimalkan produk. Modul pengajaran dievaluasi oleh para ahli materi pelajaran dan desain menggunakan kuesioner validasi. Selain itu, kuesioner praktis diberikan kepada siswa untuk menilai kelayakan penerapan rencana pembelajaran yang telah dikembangkan.³⁸

C. Uji Produk

1. Uji Ahli(Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

1. Produk awal, yang telah disetujui oleh dosen pembimbing, ditinjau oleh para ahli materi pelajaran dan sumber belajar, dan direvisi berdasarkan saran mereka.
2. Respons revisi pertama ditinjau oleh para ahli materi pelajaran dan sumber belajar hingga siap digunakan di kelas 7 pada topik keragaman budaya.

Data dari pakar bidang studi, pakar materi pembelajaran, dan mahasiswa dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dalam materi pembelajaran berbasis seni untuk bantenga. Hasil penelitian ini akan menjadi dasar untuk revisi guna

³⁸ Ibid.

meningkatkan buku teks dan lebih lanjut menetapkannya sebagai alat pengajaran berkualitas tinggi untuk penelitian ilmu sosial.

b. Subjek Uji Ahli

Para ahli dalam penelitian ini adalah ilmuwan material yang berspesialisasi dalam ilmu sosial dan penelitian pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas tujuh dari MtsN 7 Malang. Mereka dipilih karena sekolah tersebut terletak di daerah yang masih mempertahankan tradisi seni bantengan. Oleh karena itu, lingkungan ini dapat memengaruhi pembelajaran di MtsN 7 Malang.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Kemajuan independen telah dicapai di bidang ini. Proses tersebut mencakup observasi lapangan dan pengembangan materi pembelajaran berupa modul pendidikan berdasarkan pemetaan bantenga. Selain itu, studi kelayakan dilakukan dengan melibatkan beberapa ahli. Para peneliti memberikan instrumen yang telah dikembangkan dan kuesioner evaluasi kepada para penilai untuk menilai kelayakan instrumen dan mendapatkan umpan balik serta saran untuk perbaikan. Tabel berikut merangkum desain penelitian.

Tabel 3. 1Subjek Uji Coba

Tahap Uji Coba	Subjek Uji Coba	Tujuan	Intrumen	Analisis Data
Uji Validasi Ahli	Ahli Materi, pembelajaran dan media	Menilai kevalidan media	Lembar Validasi Ahli	Skor rata-rata dan kategori validasi
Uji coba lapangan	1 kelas sekitar 23 siswa	Menilai efektivitas media	Tes soal soal, angket	Skor presentase kepraktisan

b. Subjek Uji Coba

1) Subjek Uji Validasi Ahli

a. Ahli Materi, Media dan Pembelajaran

Dalam hal ini orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang sumber belajar, yaitu dosen IPS.

2) Subjek Uji Coba Terbatas

a. Siswa kelas 7 MtsN 7 Malang

b. Kriteria Pmelihian:

a) Berasal dari kelas 7, sesuai dengan sasaran pembelajaran

b) Memiliki beragam Tingkat pemahaman (siswa bepretasi, rata-rata, dan rendah)

c) Bersedia mengikuti uji coba dan memberikan feedback

3) Subjek Uji Coba Lapangan

a. Jumlah subjek: 1 kelas sekitar 22 siswa kelas 7 di MtsN 7 Malang

b. Kriteria Pemilihan:

a) Kelas dipilih secara acak berdasarkan diskusi dengan guru IPS

b) Siswa yang memiliki tingkat yang beragam

D. Jenis Data

Data adalah informasi yang tersimpan dalam suatu media yang dapat dibedakan dari data lain. Menurut KBBI (Kitab Besar Terjemahan Bahasa Indonesia), data adalah informasi yang otentik dan dapat diverifikasi keasliannya.³⁹ Data dikumpulkan menggunakan berbagai metode, termasuk wawancara, kuesioner, observasi, dan eksperimen kelas. Data yang diperoleh dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan karakteristik sekolah dan siswa. Validator mengisi kuesioner untuk mengevaluasi hasil pengembangan produk. Observasi bertujuan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dan penggunaan seni bantengan sebagai alat pembelajaran. Secara bersamaan, tes diberikan di kelas untuk mengukur

³⁹ Treat J et al James W, Elston D, "Metodologi Penelitian, BAB III," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*. (20AD): 52–77.

kinerja siswa setelah penggunaan seni bantengan dalam pelajaran ilmu sosial.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Keakuratan data bergantung pada validitas instrumen yang digunakan oleh peneliti. Maka dari itu, pemilihan instrument harus sesuai dalam penelitian ini.⁴⁰ Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar menggunakan media seni bantengan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data langsung melalui komunikasi lisan dan tidak memerlukan tanggapan tertulis. Metode ini dianggap lebih unggul karena tanggapan lisan umumnya lebih disukai. Selain itu, jika pewawancara berhasil membangun hubungan dan kolaborasi yang baik dengan narasumber, keakuratan informasi yang dikumpulkan dapat ditingkatkan.⁴¹

Penelitian ini melibatkan wawancara dengan siswa kelas tujuh dari MTsN 7 Malang. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang lukisan bantengan. Berdasarkan wawancara tersebut, para peneliti

⁴⁰ Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, and Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 1–8, <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>.

⁴¹ Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 57–60.

menyimpulkan bahwa pengembangan materi kurikulum yang menggabungkan media seni bantengan sangat cocok untuk digunakan di sekolah.⁴²

b. Angket atau Kuosioner

Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk menentukan karakteristik dan pengetahuan responden. Dalam studi pengembangan bahan pembelajaran ilmu sosial ini, kuesioner berfungsi sebagai alat evaluasi, memungkinkan para penilai untuk mengukur kualitas bahan yang dikembangkan. Kuesioner disajikan kepada pakar bidang studi, pakar media, pakar pendidikan, dan siswa kelas tujuh. Kriteria evaluasi untuk kuesioner adalah sebagai berikut.

a) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

1. Memahami keberagaman budaya di Indonesia
2. Sesuai dengan materi IPS
3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi IPS
4. Memuat aktivitas yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS

⁴² Dwi Ernawati, "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas VIII Semester 2 MTsN Tulungagung," *Kerangka Konsep Penelitian* (2018): 32–50, <http://www.elsevier.com/locate/scp>.

5. Informasi modul dapat mengharagi dan mengenali budaya lokal

b) Keakuratan Materi

1. Materi disajikan secara factual
2. Data dan informasi berasal dari sumber yang valid
3. Tidak mengandung unsur menyimpang
4. Materi dijelaskan secara tepat
5. Materi berhubungan dengan literatur IPS dan budaya lokal

c) Kedalaman Materi

1. Materi dijelaskan secara menyeluruh dan tidak dangkal
2. Modul mengaitkan materi antara kesenian banteng dan nilai-nilai sosial
3. Materi mengajak siswa berfikir kritis
4. Materi berisi makna budaya
5. Materi bisa memahami hubungan antara budaya lokal dan nasional

d) Kelayakan Materi

1. Materi dikaitkan dengan nilai sosial, sejarah, dan busaya lokal.
2. Materi mengajak siswa untuk berfikir kritis
3. Materi dijelaskan secara mendalam

4. Materi menyajikan informasi yang mendirikan siswa untuk memahami budaya lokal
5. Materi memperkuat pemahaman secara menyeluruh.

e) Kebahasan

1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
2. Kalimat disusun secara efektif
3. Pemilihan bahasa

Kedua bagian, yaitu bagian pertama Adalah pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan kualifikasi skor sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika sangat kurang
- b. Skor 2, jika kurang
- c. Skor 3 jika baik
- d. Skor 4 jika sangat baik

Sementara itu, bagian kedua merupakan pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui pemberian lembar kritik dan saran kepada para ahli.

c. Observasi

Dalam kegiatan observasi ini peneliti Menyusun prosedur secara sistematis untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mencatatnya, baik dalam kondisi alami maupun yang telah dirancang. Selama proses pembelajaran,

peneliti melakukan observasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang jalannya pembelajaran.⁴³

d. Tes Kelas

Tes yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah tes yang dapat mengukur kemampuan siswa terhadap materi kebergaman budaya yang dikaitkan dengan media kesenian bantengan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data mencakup kuesioner validasi, kuesioner siswa, dan ujian akhir. Kuesioner validasi berfungsi untuk memverifikasi validitas kurikulum yang dikembangkan. Para ahli seperti dosen dan guru studi sosial dikonsultasikan sebagai validator. Para siswa mengisi kuesioner untuk mengukur kepraktisan modul, dan ujian akhir menilai pemahaman mereka tentang isi materi.

G. Analisis Data

Setelah fase uji coba, data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode statistik. Pakar media dan pakar bidang studi berpartisipasi dalam fase uji coba individual, dan siswa kelas tujuh berpartisipasi dalam fase uji coba dalam kelompok kecil. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert, dan data kualitatif dikumpulkan dari tanggapan siswa dan guru serta dari wawancara. Data ini membantu menilai kelayakan dan kesesuaian produk yang dikembangkan.

⁴³ Ibid.

Data survei siswa kemudian dianalisis menggunakan analisis persentase deskriptif. Data kuantitatif diubah menjadi persentase sebelum interpretasi kualitatif. Studi ini menggabungkan penilaian pakar media dan pakar bidang studi dengan hasil fase uji coba siswa.

Adapun rumus yang digunakan untuk data angket per item sebagai berikut.

$$P = X/X1 \times 100\%^{44}$$

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

X : Skor jawaban responden dalam satu item

x_1 : Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

100% : Konstanta

Rumus yang digunakan untuk data angket keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \Sigma X / \Sigma X1 \times 100\%$$

Keterangan;

P : Persentase yang dicari

Σx : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

⁴⁴ Temu Kurnia Ambar Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat," *Metodologi Penelitian Terapan* (2019): 161, https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf.

Σx_1 : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta⁴⁵

Kesimpulan media ditentukan berdasarkan presentase skor yang diperoleh, yang mana dijelaskan pada tabel berikut;.

Tabel 3. 2 Presentase Uji Coba

Presentase	keterangan
81% -100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Belum layak
0% - 20%	Sangkat belum layak

⁴⁵ Ibid.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini merupakan pemaparan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Kesenian Bantengan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap:

1. *Analysis (Analisis)*

Dalam kegiatan analisis, peneliti menganalisis hal yang menjadi komponen utama yakni sebagaimana berikut ini:

- a) Menganalisis permasalahan

Hasil analisis permasalahan di MTsN 7 Malang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih terkesan monoton dan kurang menarik, hal ini ditunjukkan dengan hasil angket bahwa sebanyak 80% siswa tertarik jika pembelajaran IPS dikaitkan dengan budaya atau kesenian lokal yang mereka kenal sebagai kesenian bantengan

Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran di MTsN 7 Malang, khususnya melalui pengintegrasian budaya lokal ke dalam materi IPS seperti kesenian bantengan. Sehingga siswa mampu memahami nilai-nilai budaya, spiritual, dan sosial yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, pembelajaran IPS diharapkan menjadi lebih menarik dan

kontekstual, serta mampu berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik.

b) Mengkonfirmasi karakteristik siswa

Kelas VII E MTsN 7 Malang berjumlah 23 siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa yang menunjukkan minat tinggi terhadap kesenian bantengan dapat diidentifikasi melalui tingkat antusiasme serta keterikatan yang kuat terhadap budaya lokal. Siswa-siswa tersebut bahkan tergabung dalam kelompok bantengan di lingkungan tempat tinggalnya, antara lain Grup Bantengan Singo Joyo, Bantengan Putra Bumi, dan Bantengan Krida Budaya, serta secara konsisten mengikuti kegiatan latihan maupun pementasan.⁴⁶ Partisipasi aktif ini mencerminkan rasa bangga terhadap warisan budaya leluhur serta adanya komitmen yang kuat untuk turut melestarikannya.

Tingginya ketertarikan siswa terhadap kesenian bantengan tidak selalu terefleksi dalam perilaku yang positif dalam aktivitas sekolah sehari-hari. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa sering menampilkan perilaku yang kurang kondusif, seperti menciptakan suasana gaduh, berbicara dengan suara keras, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, pembahasan mengenai aktivitas bantengan di luar waktu istirahat kerap

⁴⁶ <https://matic.malangkab.go.id/kegiatan/seni-pertunjukan-bantengan-dalam-rangka-bersih-desa-ngebruk-sumberpucung>

mengalihkan perhatian teman sekelas sehingga mengganggu konsentrasi belajar.

Kondisi tersebut menimbulkan tantangan tersendiri, yaitu adanya pertentangan antara potensi positif siswa dalam upaya pelestarian budaya lokal dan kewajibannya sebagai peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar minat siswa terhadap kesenian bantengan dapat disalurkan secara positif tanpa menghambat proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan unsur-unsur kesenian bantengan ke dalam materi pembelajaran, sehingga siswa merasa dihargai, kebanggaan budayanya diakomodasi, dan terdorong untuk berpartisipasi secara aktif serta konstruktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c) Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Pada tahap ini, empat jenis sumber daya diidentifikasi untuk mendukung pembelajaran. Pertama, ini termasuk "Pemberdayaan Masyarakat," sebuah buku teks kelas tujuh tentang sumber daya dan keragaman budaya. Kedua, ketersediaan alat teknologi, termasuk ponsel pintar, yang digunakan oleh semua siswa di kelas. Ketiga, sumber daya pengajaran tersedia, dan terdapat ruang kelas yang cukup untuk melaksanakan pelajaran. Keempat, para profesional dan pendidik yang berkualitas berpartisipasi untuk mereformasi kurikulum berbasis seni Bantengan dengan cara yang menghormati hak asasi manusia serta kebutuhan dan karakteristik siswa.

- d) Merumuskan tujuan intruksional

Setelah menganalisis kebutuhan dan mempertimbangkan karakteristik siswa serta ketersediaan berbagai sumber daya, peneliti menetapkan tujuan utama penelitian ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran mata pelajaran IPS berbasis seni Onbullan untuk siswa kelas tujuh di MTsN 7 Malang.

- e) Menyusun rencana kerja

Setelah mempertimbangkan semua elemen, peneliti mengembangkan rencana aksi untuk melakukan penelitian. Ini termasuk mengumpulkan bahan pembelajaran berupa modul pembelajaran seni Bantengan, peninjauan ahli, menentukan metode pengujian, evaluasi, menyelesaikan evaluasi modul pembelajaran Bantengan untuk siswa kelas 7 di MTsN 7 Malang, dan menyimpulkan evaluasi.

2. *Design* (Desain)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan materi

Para peneliti menyusun materi pembelajaran tentang keragaman budaya berdasarkan seni bantengan, dengan merujuk pada hasil pembelajaran dan tujuan kurikulum merdeka yang berlaku saat ini.

- b. Merancang desain media pembelajaran

Materi pembelajaran berbasis seni bantengan dikembangkan menggunakan aplikasi Flipbook Corporate, yang menawarkan berbagai templat dan fitur. Dalam proses desain, para peneliti menggabungkan warna hitam, putih, dan cokelat, menggunakan gambar dari pencarian Google sebagai sumber gambar gratis, dan mengintegrasikan video tentang seni bantengan dari YouTube. Font yang digunakan adalah Times New Roman. Selama fase pengembangan produk, para peneliti mendesain beberapa elemen kunci, termasuk sampul, tujuan pembelajaran, konsep pembelajaran, dan materi pembelajaran.

c. Menentukan alat evaluasi

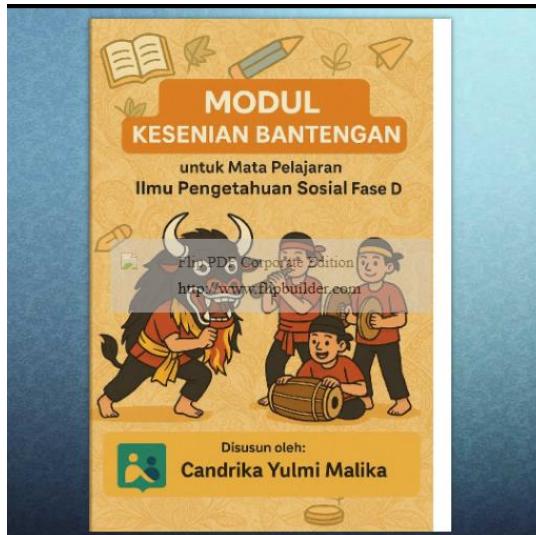
Para peneliti mengembangkan alat evaluasi produk yang terdiri dari tes pra dan pasca, instrumen validasi untuk para ahli, dan kuesioner untuk menilai minat siswa. Alat ini dikembangkan berdasarkan berbagai sumber referensi dan dengan mempertimbangkan spesifikasi dari pembimbing. Alat ini mencakup beberapa indikator evaluasi, skala penilaian empat poin, dan bagian untuk kritik dan saran untuk perbaikan.

3. *Development (Pengembangan)*

Setelah analisis dan desain, para peneliti mengalihkan perhatian mereka ke pengembangan produk. Pada fase ini, mereka menciptakan materi pembelajaran berbasis gambar bantengan menggunakan aplikasi Flipbook Corporate. Hasil pengembangan materi pelatihan tersebut disajikan di bawah ini:

a. Halaman Cover

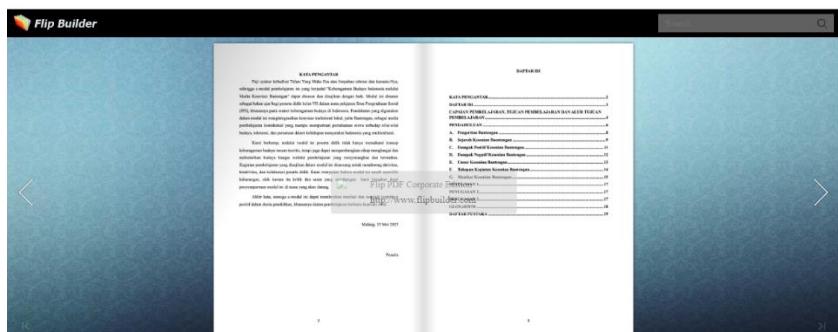
Gambar 4.1 Halaman Cover



Halaman pembuka menampilkan judul “*Modul Kesenian Bantengan*” yang disesuaikan dengan topik pengembangan, yaitu mata pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya. Untuk melanjutkan ke bagian selanjutnya, pengguna dapat menggeser halaman ke arah kanan guna membuka halaman berikutnya.

b. Halaman Daftar Isi dan Kata Pengantar

Gambar 4.2 Halaman Daftar Isi dan Kata Pengantar

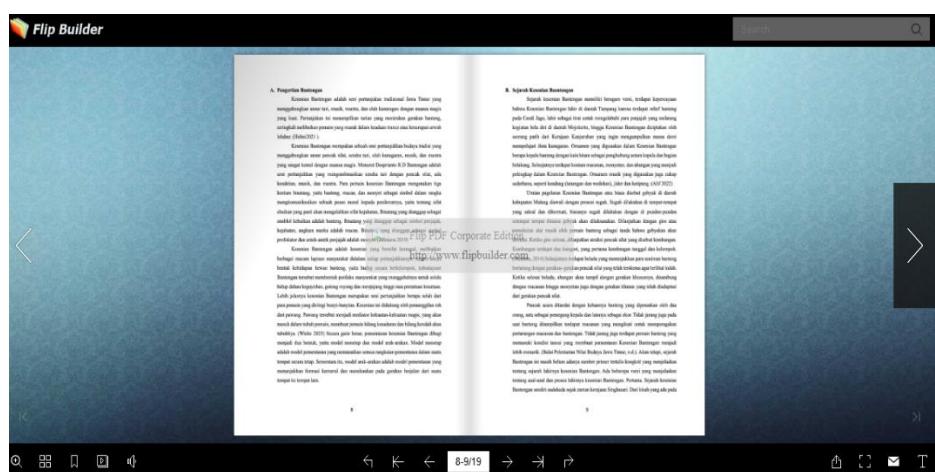


Halaman kata pengantar dan daftar isi memuat penjelasan singkat mengenai e-modul. Pada bagian daftar isi, siswa dapat

langsung mengklik judul yang tersedia untuk berpindah ke halaman atau subbab yang diinginkan saat mengakses e-modul.

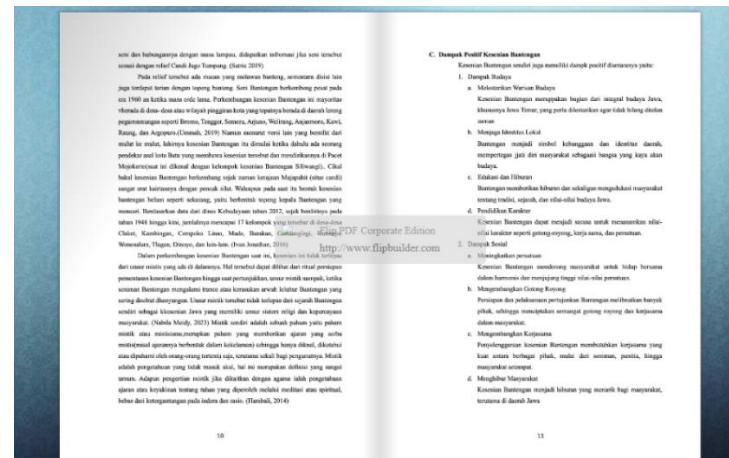
c. Halaman Materi

Gambar 4.3 Halaman Materi Pengertian dan Sejarah Bantengan



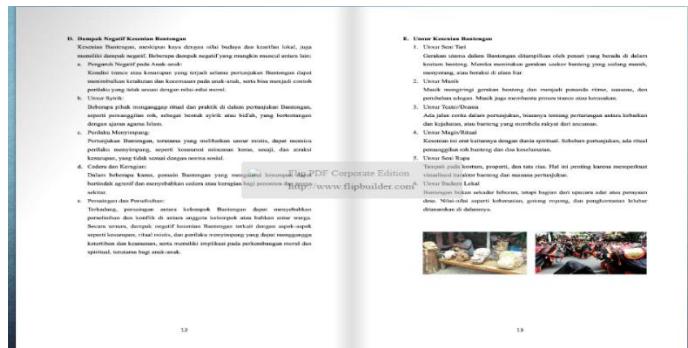
Pada halaman ini berisi materi tentang pengertian dan sejarah Bantengan, materi ini bertujuan untuk mengetahui pengertian dari kesenian bantengan serta sejarah awal mula kesenian bantengan.

Gambar 4.4 Halaman materi Dampak Positif



Pada halaman ini berisi materi tentang dampak positif kesenian bantengan. Dalam materi juga disebutkan beberapa dampak seperti, dampak kesenian bantengan terhadap budaya dan dampak kesenian bantengan terhadap sosial.

Gambar 4.5 Halaman Materi dampak negatif dan unsur kesenian bantengan



Adapun isi dari halaman ini tentang dampak negatif kesenian bantengan, dihalaman ini dijelas bahwa ada beberapa dampak negatif terhadap kesenian bantengan yaitu, pengaruh negatif pada anak, unsur syirik, perilaku menyimpang, cedera dan persaingan atau perselisihan.

Selain itu adapun juga unsur kesenian bantengan yang menjelaskan tentang unsur musik, magis/ritual, seni rupa dan unsur budaya lokal.

Gambat 4.6 Halaman Materi unsur dan tahapan

kesenian bantengan

The screenshot shows a slide from a digital learning module. At the top, there are two small images of traditional Indonesian performances: 'Tahap Kepelana Kesenian Banteng' on the left and 'Tahap Seleksi Penentuan (Bintahan)' on the right. Below these are three numbered sections:

- Tahap Pra Ares (Ritual Nyagih Sendang)**

Kesenian banteng ini memiliki pola pertunjukan yang sama dalam setiap grup. Seti pertunjukan yang biasanya diperlakukan oleh tiga tahap yaitu persiapan, si dan penampilan. Persiapan memerlukan bantuan dari penari wanita dan penari laki-laki. Biasanya berpakaian cantik dan memakai pernak-pernik yang diwajibkan oleh tradisi.
- Tahap Penampilan Ustaz (Kuda dan Tali)**

Persiapan ini melahirkan seni banteng yang dimainkan oleh dua kuda yang dilengkapi dengan pakaian khas dan alat musik. Pakaian khasnya kali depan, dan sasinya kali belakang. Penari banteng, seorang yang memakai kupluk, serta kali mengalami konsernsasi atau trace atau pertunjukan, yang diperlukan sebagai pengaruh arifai banteng.
- Tahap Seleksi Penentuan (Bintahan)**

Sesi penentuan adalah tahap selanjutnya dalam pertunjukan banteng. Tahap ini mencakup perlombaan angklung penentuan barang dan memberikan kesempatan bagi penonton untuk berinteraktif. Untuk lebih jelasnya dalam tahapan kesenian banteng ini bisa lihat link video sebagai berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=HfIuHdLzqZg&t=9s>

At the bottom of the slide are two small images: 'Modul Kesenian Banteng' on the left and 'Konservasi banteng merupakan salah satu kegiatan tradisional yang masih diteruskan oleh beberapa suku di wilayah Malang, Mojokerto, dan Batu. Konservasi ini belum banyak dilakukan, tetapi memiliki bentuk yang unik dan menarik. Berikut adalah beberapa manfaat konservasi banteng:

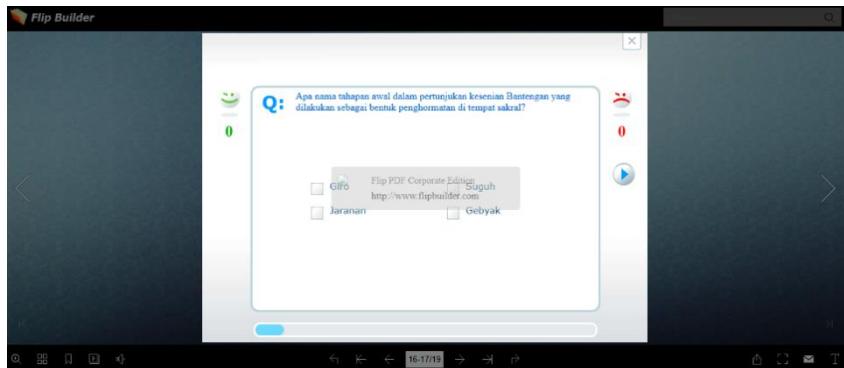
- Pelajaran sejarah**
 - Banteng merupakan simbol penting nilai-nilai tradisional dan warisan budaya lokal.
 - Mengelola kawasan alam semula jadi yang khas dan unik.
- Media Pendidikan dan Pendidikan**
 - Dapat dijadikan objek studi sejarah IPS, terutama dalam materi tentang budaya.
 - Mengajarkan nilai-nilai seperti prizing, rasa hormat, dan spiritualitas.
- Seni dan Kreativitas**
 - Memberi ruang bagi eksplorasi, inventivitas generasi muda, serta mengembangkan diri mereka sendiri.

Halaman ini menjelaskan komponen dan manfaat seni Bantengan. Film Bantengan menjelaskan bahwa seni ini mencakup banyak tahapan sebelum, selama, dan setelah acara. Selain teks, juga termasuk video yang dapat diakses langsung melalui modul e-learning.

Selain itu, berbagai manfaat seni Bantengan dijelaskan, termasuk pelestarian budaya lokal, penggunaannya sebagai alat pendidikan, promosi ekspresi dan inovasi, penguatan nilai-nilai sosial dan moral, promosi ekspresi individu dan identitas komunitas, yang juga meningkatkan kepercayaan diri. Tujuan kursus ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang tahapan dan manfaat menggambar di Bantengan.

d. Halaman Penugasan

Gambar 4.7 Halaman Penugasan



Pada halaman penugasan satu berisi 12 soal pilihan ganda, dan soal bisa langsung diakses di e-modul tersebut, isi soal tersebut terdiri dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya untuk menjadi bahan evaluasi siswa.

Langkah selanjutnya adalah validasi produk. Setelah materi pembelajaran berbasis seni untuk Bantengan dikembangkan, para peneliti melakukan studi kelayakan sebelum menggunakan materi tersebut di kelas. Penilaian kelayakan dilakukan oleh para ahli yang memiliki keahlian di bidangnya masing-masing.

Berdasarkan hasil evaluasi validator, dua jenis data dikumpulkan: kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari kuesioner skala Likert, sedangkan data kualitatif terdiri dari saran dan umpan balik terhadap produk. Umpan balik dari validator sangat penting untuk peningkatan produk dan memastikan validitas materi pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif dan kualitatif dari masing-masing ahli disajikan di bawah ini:

a) Validator Materi

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 1Hasil Validator Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	\sum_{xi}	$\sum x$	P
a.Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1.Modul ini membantu memahami keberagaman budaya di Indonesia	4	4	100
	2.Kesenian Bantengan yang disajikan dalam modul relevan dengan materi IPS tentang budaya lokal	4	4	100
	3.Tujuan pembelajaran dalam modul ini sesuai dengan kompetensi dasar IPS kelas 7	4	4	100
	4. Modul ini memuat aktivitas yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS	4	4	100
	5.Informasi dalam modul mendorong saya untuk mengenali dan menghargai budaya lokal	3	4	75
b.Keakuratan Materi	1.Materi tentang kesenian Bantengan disajikan secara factual dan dapat dipertanggung jawabkan	4	4	100
	2. Data atau informasi budaya yang digunakan berasal dari sumber yang valid dan terpercaya	4	4	100
	3.Modul tidak mengandung informasi yang keliru atau menyimpang dari kenyataan	3	4	75
	4.Penjelasan tentang materi dijelaskan secara tepat	4	4	100
	5. Materi dalam modul konsisten dengan literatur IPS dan budaya lokal yang relevan.	4	4	100
c. Kedalaman materi	1. Materi dalam modul menjelaskan konsep keberagaman budaya secara menyeluruh dan tidak dangkal.	4	4	100
	2. Modul mengaitkan antara kesenian Bantengan dengan nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya lokal.	4	4	100

	3, Pembahasan materi mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap keberagaman budaya.	4	4	100
	4. Materi tidak hanya menyebutkan fakta, tetapi juga memberikan penjelasan mendalam tentang makna budaya.	4	4	100
	5. Modul menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk memahami hubungan antara budaya lokal dan nasional.	3	4	75
d.Kelayakan Materi	1.Modul mengaitkan antara kesenian Bantengan dengan nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya lokal.	4	4	100
	2. Pembahasan materi mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap keberagaman budaya.	4	4	100
	3. Materi tidak hanya menyebutkan fakta, tetapi juga memberikan penjelasan mendalam tentang makna budaya.	4	4	100
	4. Modul menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk memahami hubungan antara budaya lokal dan nasional.	4	4	100
	5. Contoh yang diberikan dalam modul membantu memperkuat pemahaman konsep budaya secara kontekstual.	3	4	75
e.Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan dalam modul sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4	4	100
	2. Kalimat dalam modul disusun secara efektif dan mudah dipahami.	4	4	100
	3. Pilihan kata (diksi) dalam modul sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP/MTs.	4	4	100
	4. Modul menggunakan bahasa yang komunikatif dan tidak kaku.	4	4	100

	5. Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau tata bahasa.	4	4	100
Jumlah		95	100	95

Keterangan:

$\sum xi$: Perolehan skor

$\sum x$: Skor maksimal

P (%) : Persentase Validitas

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli materi, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan menghitung persentase tingkat validitas produk, sebagaimana disajikan berikut ini:

$$P = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan tabel kriteria penilaian validitas produk, skor 95% dianggap sangat tinggi. Skor ini dihitung dengan membandingkan skor yang dicapai dengan skor maksimum yang mungkin dan dikalikan dengan 100%. Oleh karena itu, revisi lengkap tidak diperlukan. Namun, para peneliti akan terus mempertimbangkan saran dan masukan dari para ahli media untuk lebih meningkatkan alat pembelajaran modul e-learning tentang seni bantengan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 2Saran dan Kritik

Saran dan Kritik
Secara garis besar inovasi pengembangan media ini menarik. Namun perlu, diatambahkan soal yang bisa langsung menjawab di <i>e-modul</i> tersebut agar siswa tidak perlu membuka aplikasi lagi dan ditambahkan vidio tidak hanya link vidio saja.

a) **Validator Ahli Media**

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 3Hasil Validator Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	$\sum xi$	$\sum x$	P
Aspek Tampilan	1.Desain sampul menarik dan sesuai dengan tema kesenian bantengan	4	4	100
	2.Tata letak(<i>lay out</i>) rapi, proposisional, dan mudah dipahami	4	4	100
	3.pemilihan warna konsisten, tidak mencolok, dan nyaman dilihat	3	4	75
	4.pemilihan font(jenis dan ukuran) jelas dan mudah dipahami	4	4	100

	5.ilustrasi,gambar, atau ikon relevan dengan materi	4	4	100
Aspek Penyajian dan Kelayakan Isi Media	6.Media menyajikan informasi tentang kesenian Bantengan secara jelas	3	4	75
	7.Konten cocok untuk siswa kelas 7 dan sesuai kurikulum IPS	4	4	100
	8.Materi mendukung penguatan konsep keberagaman budaya	4	4	100
	9.Urutan Penyajian Materi runtut dan logis	4	4	100
	10.Media Mendukung pemahaman konsep melalui fitur komponen yang tersedia	4	4	100
Aspek Interaktivitas dan keterlibatan Pengguna	1.Media mudah dioprasikan oleh siswa	4	4	100
	2.Fitur interaktif(misal, tombol, navigasi,	4	4	100

	video) berfungsi dengan baik			
	13.Media menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar	4	4	100
	Media memungkinkan siswa belajar secara mandiri	4	4	100
	15.Respon navigasi jelas dan tidak membingungkan	3	4	75
Aspek Bahasa	16.Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	4	4	100
	17.tidak terdapat kesalahan ejaan penulisan	4	4	100
	18.Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa MTSN 7 Malang	4	4	100
	19.Bahsa efektif dan tidak bertele-tele	4	4	100
	20.Istilah IPS disajikan dengan tepat dan konsisten	4	4	100
Aspek Teknis	21.Media dapat diakses pada	4	4	100

(Media Elektronik)	berbagai perangkat (hp/laptop)			
	22.Tidak ada eror pada tombol atau fitur tertentu	4	4	100
	23.Waktu <i>loading</i> cepat dan stabil	4	4	100
	24.video berjalan dengan baik	4	4	100
	25.Format file media mudah dibuka dan digunakan guru/siswa	4	4	100
	Jumlah	97	100	97

Keterangan

$\sum xi$: Perolehan skor

$\sum x$: Skor maksimal

P(%) : Presentase Validitas

Berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan oleh para ahli media, peneliti melakukan analisis data dengan menghitung persentase validitas produk sebagai berikut:

$$P = \frac{97}{100} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan penilaian validitas produk, skor 97% dianggap tinggi. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi ekstensif oleh peneliti. Namun, peneliti akan mempertimbangkan saran dan kontribusi dari para ahli

media untuk lebih mengembangkan modul e-learning tentang fotografi di Bantengan dan untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 4Saran dan Kritik

Saran dan Kritik
Bisa ditambahkan referensi <i>link</i> jurnal, vidio bisa mencari referensi vidio yang lebih jelas resolusi gambarnya.

b) Validator Ahli Pembelajaran

Tabel 4. 5 Hasil Validator Ahli Pembelajaran

Butir Penilaian	Indikator Penilaian	$\sum xi$	$\sum x$	P
Kesesuaian Materi dengan kurikulum dan kompetensi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar IPS kelas 7	4	4	100
	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	4	4	100
	Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3	4	75
	Muatan materi sesuai dengan	4	4	100

	prinsip keberagaman budaya			
	materi relevan dengan konteks lingkungan sosial budaya siswa	4	4	100
Keakuratan dan kejelasan materi	Informasi yang disajikan valid dan dapat dipertanggung jawabkan	3	4	75
	Konsep disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan miskonsepsi	4	4	100
	Contoh ikustrasi atau data, sesuai dengan fakta yang ada dalam kesenian bantengan	4	4	100
	Tidak dapat kesalahan isi yang bersifat konseptual maupun faktual	4	4	100
	Media memberikan penjelasan tentang hubungan antar konsep IPS secara jelas	3	4	75
Keterpaduan materi dan kelayakan	Materi disusun secara sistematis dan runtut	4	4	100

materi serta keterlibatan pengguna				
	Setiap bagian media saling mendukung dan terintegrasi	4	4	100
	Media memfasilitasi penguatan karakter dan nilai sosial melalui keberagaman budaya	4	4	100
	Media memuat unsur profil pelajar Pancasila, nilai-nilai budaya bangsa	4	4	100
	Media dapat mendukung pembelajaran aktif	3	4	75
Kebermanfaatan media dalam pembelajaran IPS	Media membantu siswa memhami konsep kebragaman budaya	4	4	100
	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap IPS	4	4	100
	Media relevan digunakan sebagai sumber belajar mandiri maupun kelompok	4	4	100

	Media dapat membantu mengaitkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari	4	4	100
	Media layak digunakan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring	3	4	75
Kelengkapan komponen pembelajaran	Terdapat tujuan pembelajaran yang jelas	4	4	100
	Terdapat aktivitas tugas yang mendukung pemahaman materi	4	4	100
	Terdapat umpan balik atau pembahasan pada kegiatan/latihan	3	4	75
	Media dilengkapi dengan daftar pustaka sumber rujukan	3	4	75
	Terdapat latihan soal evaluasi pembelajaran	4	4	100
	jumlah	93	100	93

Keterangan

$\sum xi$: Perolehan skor

$\sum x$: Skor maksimal

P(%) : Presentase Validitas

Peneliti melakukan analisis terhadap nilai yang diberikan oleh ahli pembelajaran sebagaimana beriku ini:

$$P = \frac{93}{100} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan tabel kriteria evaluasi berbasis persentase untuk validitas produk, nilai 94% dianggap sangat sesuai untuk diterapkan. Nilai ini diperoleh dari perbandingan hasil kuesioner rata-rata dengan nilai maksimum yang telah ditentukan.

Tabel 4. 6 Saran dan Kritik

Saran dan Kritik
Ditambahkan gambar banteng cilik, tata letak gambar lebih bervariasi, penyajian media cukup baik, ada beberapa istilah salah ketik.

Berdasarkan penilaian ahli, peneliti harus menentukan bahwa produk tersebut memang sesuai untuk diimplementasikan, karena perbaikan telah dilakukan sesuai dengan pedoman ahli.

4. Implementation (Implementasi)

Gambar 4.1 Implementasi Produk



Pada 31 Mei 2025, siswa diberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal mereka terkait materi Pemberdayaan Masyarakat, khususnya subbab Keragaman Budaya. Pre-test ini berfungsi sebagai acuan dasar untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Setelah e-modul berbasis Kesenian Bantengan dinyatakan layak oleh para validator, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi. Pada 17 Juni 2025, e-modul tersebut diujicobakan pada 23 siswa kelas VII MTsN 7 Malang. Proses pembelajaran menggunakan berbagai fitur dalam e-modul, seperti materi interaktif, ilustrasi kesenian Bantengan, serta aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa melaksanakan post-test. Post-test ini bertujuan untuk menilai efektivitas e-modul serta melihat peningkatan hasil belajar dibandingkan skor pre-test. Dengan demikian, hasil kedua tes ini menjadi dasar untuk menganalisis sejauh mana e-modul yang dikembangkan memberikan

dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dalam konteks materi Pemberdayaan Masyarakat.

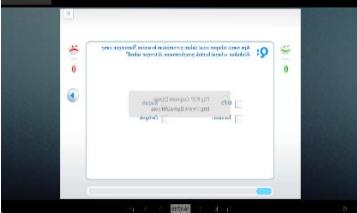
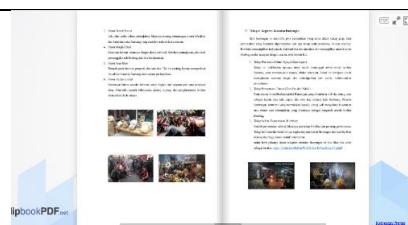
5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi, di mana peneliti menilai keseluruhan proses. Ini termasuk evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah implementasi modul e-learning tentang seni Bantengan untuk siswa kelas tujuh di MTsN 7 Malang.

a) Revisi Produk

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli materi terkait modul e-learning tentang seni bantengan yang telah dikembangkan, peneliti kemudian melakukan revisi untuk memastikan media tersebut memenuhi kriteria validitas sebelum diimplementasikan untuk siswa kelas 7 MTsN 7 Malang, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

Tabel 4. 7Hasil Revisi

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
	Soal lebih baik langsung dimasukan kedalam modul yang bisa langsung dijawab dimodul tersebut	
	Ditambahkan video dan bukan hanya link video saja	

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pertanyaan pembelajaran sebelumnya telah diisi secara manual di atas kertas. Oleh karena itu, direkomendasikan agar pertanyaan-pertanyaan ini diakses dan dijawab langsung melalui modul e-learning. Lebih lanjut, disarankan agar video pembelajaran tidak hanya disediakan sebagai tautan tetapi juga diputar langsung di dalam modul e-learning. Berdasarkan umpan balik dari para ahli di bidangnya, produk yang dikembangkan secara umum memenuhi kriteria kesesuaian untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah menerapkan rekomendasi tersebut, produk dinyatakan valid dan sekarang dapat digunakan dengan peserta penelitian.

b) Uji Kemenarikan Produk

Untuk menentukan daya tarik alat ini, para peneliti membagikan kuesioner kepada 22 siswa kelas tujuh dari MTsN 7 Malang yang telah menggunakan modul e-learning tentang melukis bantengan. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh peserta dalam studi pengembangan ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 8Hasil Kemenarikan Produk

No.	Nama Siswa	$\sum xi$	$\sum x$	P(%)	Kualifikasi
1.	Afika Afrilia Ayatul.K	48	48	100	Sangat Menarik
2.	Alfiza Azka	36	48	75	Menarik
3.	Athiqah Ivana Fathoni	44	48	91	Sangat Menarik
4.	Azmi Safia Ibrahim	43	48	83	Sangat Menarik
5.	Clara Ayu Dwi Novita. S	35	48	72	Menarik
6.	Davania, A.R	42	48	87	Sangat Menarik
7.	Dhea Vanesya Anwar	39	48	81	Sangat Menarik
8.	Eva Rizqi Aprilia	42	48	87	Sangat Menarik
9.	Fadila Nurul Ayni	42	48	87	Sangat Menarik
10.	Ifana Alfianti	36	48	75	Menarik
11.	Indra Kurniawan	35	48	72	Menarik
12.	Keyla Diandra	41	48	85	Sangat Menarik
13.	M. Atho'lah	33	48	68	Menarik
14.	Maulidian Satria	39	48	81	Sangat Menarik
15.	Meicha Putri Khafila	46	48	95	Sangat Menarik

16.	M. Farel Dwi. S	42	48	87	Sangat Menarik
17.	Moch. Farzan	33	48	68	Menarik
18.	M. Freddyansyah	31	48	64	Menarik
19.	M. Gilang Akbar. R	40	48	83	Sangat Menarik
20.	M. Raditya Rama	38	48	79	Menarik
21.	Wahyu Setya	37	48	77	Menarik
22.	Sharena	32	48	66	Menarik
Jumlah		854	1,056	80	Menarik

Keterangan:

$\sum xi$: Perolehan skor

$\sum x$: Skor maksimal

P(%) : Persentase Validitas

Setelah kegiatan pengisian angket, kemudian peneliti menganalisis data hasil penilaian kemenarikan dari 22 siswa seperti berikut:

$$P = \frac{854}{1,056} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut, tingkat kemenarikan produk dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Hasil perhitungan menunjukkan persentase sebesar 80%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan menarik untuk digunakan.

c) Uji Keefektifan Produk

Materi pembelajaran yang dikembangkan oleh para peneliti dievaluasi relevansinya, daya tariknya, serta efektivitasnya. Untuk mengukur efektivitas modul e-learning tentang seni Bantengan, para

peneliti melakukan pre-test dan post-test dengan siswa sebelum dan setelah implementasi alat tersebut. Dengan menggunakan metode ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil pre-test dan post-test, yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9 Uji Coba Keefektifan Produk

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Afika Afrilia Ayatul.K	65	80
2.	Alfiza Azka	60	80
3.	Athiqah Ivana Fathoni	70	85
4.	Azmi Safia Ibrahim	60	85
5.	Clara Ayu Dwi Novita. S	70	80
6.	Davania, A.R	60	85
7.	Dhea Vanesya Anwar	65	90
8.	Eva Rizqi Aprilia	75	95
9.	Fadila Nurul Ayni	80	100
10.	Ifana Alfianti	65	80
11.	Indra Kurniawan	75	85
12.	Keyla Diandra	60	90
13.	M. Atho' ilah	50	95
14.	Maulidian Satria	55	80
15.	Meicha Putri Khafila	65	85
16.	M. Farel Dwi. S	70	80
17.	Moch. Farzan	60	90
18.	M. Freddyansyah	65	85
19.	M. Gilang Akbar. R	55	80
20.	M. Raditya Rama	60	80
21.	Wahyu Setya	75	80
22.	Sharena	65	90
Jumlah		1,425	1,800
Rata-rata		64	81

Rata-rata nilai siswa sebelum penggunaan modul e-learning berbasis seni Bantengan adalah 64 poin dan

meningkat menjadi 81 poin setelah diperkenalkan. Hasil ini menunjukkan bahwa modul e-learning seni Bantengan memiliki dampak positif pada proses pembelajaran siswa

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kesenian Bantengan.

Pengembangan produk mengacu pada proses desain dan pengujian, baik dalam manufaktur, produksi, maupun desain. Dalam konteks pendidikan, pengembangan sumber daya pembelajaran bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan alat-alat baru yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif. Berbagai kajian akademik menunjukkan bahwa satuan pendidikan membutuhkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kebutuhan tersebut muncul sebagai respons atas tantangan implementasi pembelajaran di kelas serta tuntutan penggunaan metode pengajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Sejalan dengan prinsip pengembangan berkelanjutan dalam pendidikan, Al-Qur'an mendorong manusia untuk senantiasa meningkatkan kualitas pengetahuan dan menggunakan akal dalam proses pembelajaran. Hal ini sebagaimana firman Allah Swt.:

وَقُلْ رَبِّ زُدْنِي عِلْمًا

“Dan katakanlah: ‘Ya Tuhanmu, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.’(QS. Thaha [20]: 114)

Ayat tersebut menegaskan pentingnya upaya berkelanjutan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, termasuk melalui inovasi media dan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Sebagai bagian dari proses pengembangan tersebut, para peneliti mengusulkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar materi

pembelajaran dapat disajikan secara sistematis serta mudah diakses dan dipahami, baik oleh guru maupun siswa. Pengembangan sumber belajar yang dirancang dengan baik diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul e-learning berbasis pendidikan Bantengan untuk mendukung pengajaran IPS bagi siswa kelas 7 di MTsN 7 Malang. Selain meningkatkan pembelajaran, modul ini memperkenalkan teknologi baru dan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, modul ini sangat cocok sebagai alat motivasi, praktis, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Alciado, pengajaran yang efektif melibatkan pemupukan interaksi antar siswa dan memungkinkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, menggunakannya secara mandiri, dan menyelesaikan tugas penilaian yang sesuai. Hal ini memberdayakan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan membuat keputusan belajar secara mandiri.

Efektivitas modul e-learning "Seni Bantengan" juga menjadi fokus penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad bahwa kepraktisan dan efektivitas merupakan kriteria penting untuk kesesuaian suatu alat pembelajaran. Oleh karena itu, modul e-learning ini dirancang agar mudah digunakan oleh instruktur dan siswa. Modul "Seni Bantengan" dapat diakses

secara online dan offline kapan saja dan di mana saja serta tidak memerlukan aplikasi khusus. Siswa hanya perlu membuka tautan yang diberikan oleh instruktur.

Selain manfaat praktis, desain menarik dari modul e-learning ini merupakan fitur lainnya. Teks, tata letak, pengaturan tata letak, dan font dipilih dengan cermat untuk memastikan pengalaman belajar yang menarik secara visual dan ramah pengguna. Modul ini menggunakan warna-warna cerah untuk merangsang mata dan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini konsisten dengan pandangan Sawi dan Rina bahwa warna dapat memengaruhi pemikiran siswa secara positif.

Berdasarkan penelitian ini, e-modul tentang fotografi Bantengan dianggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini didukung oleh penelitian ilmiah. Hasil validasi disajikan di bawah ini:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Modul e-learning dan kesesuaian materi untuk digunakan di kelas 7 MTsN 7 Malang dievaluasi. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media pendidikan. Mereka menilai produk dari berbagai perspektif, termasuk desain, tata letak, teks, gambar, video, dialog, dan penggunaan media. Kuesioner dengan 25 item dan skor dari 1 hingga 4 digunakan sebagai instrumen evaluasi.

Skor evaluasi modul e-learning yang dikembangkan adalah 95%, yang menunjukkan bahwa modul tersebut sangat cocok untuk digunakan dalam kurikulum kelas 7 MTsN 7 Malang. Menurut para ahli media, modul e-learning yang dikembangkan

menggunakan aplikasi flipbook PDF ini merupakan inovasi e-book yang menarik namun perlu perbaikan lebih lanjut agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Setelah direvisi oleh para peneliti berdasarkan saran dan masukan dari para ahli media, modul e-learning tersebut dianggap tepat untuk digunakan dalam kurikulum kelas 7 di MTsN 7 Malang.

B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *E-Modul*

Selain menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, modul e-learning yang dikembangkan dirancang tidak hanya untuk menarik minat belajar siswa, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Penyajian materi yang sistematis dan kontekstual diharapkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Untuk menilai efektivitas modul e-learning, peneliti melaksanakan pre-test yang terdiri atas dua belas soal pilihan ganda mengenai sejarah lukisan bantengan untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Hasil pre-test siswa kelas VII MTsN 7 Malang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64, yang mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Setelah modul e-learning diimplementasikan dalam pembelajaran, dilakukan post-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata

menjadi 81. Peningkatan ini menegaskan bahwa penggunaan modul e-learning memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan nilai pendidikan dalam Al-Qur'an yang menegaskan keutamaan ilmu pengetahuan, sebagaimana firman Allah Swt.:

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

“Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” (QS. Az-Zumar [39]: 9)

Ayat ini menegaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif akan membawa peningkatan kualitas pengetahuan peserta didik, sebagaimana tercermin dalam peningkatan hasil belajar setelah penggunaan modul e-learning.

Hasil peningkatan pemahaman siswa tersebut diperkuat oleh temuan dari uji kelayakan media yang dilakukan melalui validasi para ahli. Berdasarkan penilaian ahli materi, modul e-learning berbasis Kesenian Bantengan memperoleh persentase kelayakan sebesar **95%** dengan kategori *sangat valid*. Capaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS kelas VII, memiliki keakuratan dan kedalaman yang memadai, serta mampu mengaitkan kesenian Bantengan dengan nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya lokal. Selain itu, aspek kebahasaan dinilai sangat baik karena penggunaan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan mudah dipahami sehingga mendukung efektivitas penyampaian materi.

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori *sangat valid*. Penilaian ini menegaskan bahwa desain visual, tata letak, pemilihan warna, penggunaan font, serta integrasi gambar dan video dalam modul telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Aspek interaktivitas juga dinilai sangat tinggi, ditunjukkan dengan kemudahan navigasi, fungsi tombol yang berjalan optimal, serta kemampuan media untuk memotivasi siswa belajar secara mandiri. Dengan demikian, e-modul tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan kondusif.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori *sangat valid*. Penilaian ini menunjukkan bahwa modul e-learning telah sesuai dengan kurikulum IPS kelas VII dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Modul juga dinilai mampu memfasilitasi pembelajaran aktif, menguatkan karakter, serta mananamkan nilai-nilai sosial dan budaya yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila. Integrasi kesenian Bantengan dalam pembelajaran IPS dipandang relevan dengan konteks sosial budaya siswa sehingga membantu mereka mengaitkan konsep pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa modul e-learning berbasis Kesenian Bantengan memenuhi kriteria kelayakan isi, kelayakan media, dan kelayakan pembelajaran secara menyeluruh. Validitas yang tinggi dari para ahli ini menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga layak digunakan sebagai sumber belajar IPS yang kontekstual, inovatif, dan berorientasi pada penguatan karakter serta pelestarian budaya lokal.

C. Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya DI MTSN 7 Malang

Selain keaslian materi pembelajaran, daya tarik modul e-learning juga memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Bambang Warsita dalam Samtoko Ruby, materi pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi pendidik untuk menyampaikan isi pembelajaran secara lebih jelas serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga materi yang disajikan lebih mudah dipahami. Daya tarik media pembelajaran menjadi faktor penting karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan dan semangat belajar peserta didik.

Untuk mengukur tingkat daya tarik modul e-learning yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen angket yang terdiri atas dua belas indikator, meliputi kemudahan penggunaan, desain tampilan yang menarik, kejelasan dan pemahaman isi materi, serta pengaruh media terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa modul e-learning memperoleh skor sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori menarik. Hasil ini mengindikasikan bahwa modul

e-learning yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan nilai pendidikan dalam Al-Qur'an yang menekankan pentingnya penyampaian pesan secara jelas dan mudah dipahami, sebagaimana firman Allah Swt.:

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهُلْ مِنْ مُذَكَّرٍ

“Dan sungguh, telah Kami mudahkan Al-Qur'an untuk peringatan, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran?” (QS. Al-Qamar [54]: 17).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa kemudahan dan kejelasan dalam penyampaian materi merupakan aspek penting agar pesan pembelajaran dapat diterima dan dipahami secara optimal oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, tingkat kemenarikan modul e-learning berbasis Kesenian Bantengan yang mencapai **80%** menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII MTsN 7 Malang. Respon positif siswa terutama terlihat pada aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, serta penyajian materi yang dikaitkan dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi kesenian Bantengan sebagai sumber belajar IPS memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Tingginya respon positif siswa juga mengindikasikan bahwa modul e-learning tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Ketertarikan siswa terhadap modul mendorong mereka untuk lebih aktif

mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan materi, serta berpartisipasi dalam aktivitas yang disajikan dalam e-modul. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran IPS yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami fenomena sosial dan budaya di lingkungan sekitarnya.

Selain itu, respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Kesenian Bantengan membantu mereka memahami konsep keberagaman budaya secara lebih mudah. Penyajian materi yang dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan video kesenian Bantengan memudahkan siswa dalam mengaitkan konsep teoretis IPS dengan realitas budaya yang ada di masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga konkret dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Hasil respon siswa ini juga memperkuat temuan pada uji efektivitas pembelajaran, di mana terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan modul e-learning. Daya tarik media yang tinggi berkontribusi pada meningkatnya perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman materi. Oleh karena itu, modul e-learning berbasis Kesenian Bantengan dapat dinyatakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung penguatan materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan, validasi, dan uji coba media kesenian bantengan sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya pada siswa kelas VII MTsN 7 Malang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Proses pengembangan media kesenian bantengan** sebagai sumber belajar IPS dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dikemas dalam bentuk e-modul pembelajaran yang memuat materi kesenian bantengan sebagai bagian dari keberagaman budaya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual pada mata pelajaran IPS.
2. **Kelayakan media kesenian bantengan** sebagai sumber belajar IPS dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan tingkat kevalidan tinggi, dengan persentase penilaian sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan.
3. **Respon siswa terhadap penggunaan media kesenian bantengan** menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan

menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam memahami materi keberagaman budaya. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 64 pada pretest menjadi 81 pada posttest.

Dengan demikian, media kesenian bantengan yang dikembangkan dinilai layak, efektif, dan mendapat respon positif dari siswa sebagai sumber belajar IPS untuk penguatan materi keberagaman budaya di MTsN 7 Malang.

B. Saran

Berdasarkan Berdasarkan temuan penelitian dan hasil pengembangan, serta pengujian validitas, daya tarik, dan efektivitas media pembelajaran berbasis e-modul, peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran tersebut ke depannya.

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Media pembelajaran berbasis e-modul dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring, karena media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet yang memadai.

b. Sebelum modul e-learning digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, guru disarankan untuk memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa mengenai cara penggunaan dan fitur-fitur yang tersedia agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

2. Saran untuk Pengembangan Selanjutnya

Peneliti berharap agar pengembangan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya dapat mencakup materi yang lebih luas dan mendalam, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih komprehensif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Desi Nur, and Irawan Irawan. “Upaya Pelestarian Kesenian Bantengan Di Wilayah Prigen Kabupaten Pasuruan (Dalam Perspektif Tindakan Sosial Max Weber).” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 5 (2021): 547–557.
- Ambar Sari, Temu Kurnia. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat.” *Metodologi Penelitian Terapan* (2019): 161. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda.” *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 57–60.
- Antara, Made, and Made Vairagya Yogantari. “Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif.” *Senada* 1 (2018): 292–301.
- Arsyad, Azhar. “Pengertian Media.” *Media Pembelajaran* (2007): 3. https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1017/5/BAB_III.pdf.
- Asri, Muherni, Utami Rr, and Roosita Cindrakasih. “Struktural Functionalism Sebagai Proses Transmisi Kesenian Bantengan Kota Batu” 5 (2023): 284–293.
- Cahyadi, Ani. “Sumber Belajar.” *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. 53, no. 9 (2019): 1689–1699.
- Ernawati, Dwi. “Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas VIII Semester 2 MTsN Tulungagung.” *Kerangka Konsep Penelitian* (2018): 32–50. <http://www.elsevier.com/locate/scp>.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

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.

Fitriyah, Ida, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono. “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 84–97.

Guntoro, M, Zuki Kurniawan, and Mia Rosalina. “Warisan Budaya Dan Pengembangan Seni Kreatif.” *Barakuda* 45 4, no. 2 (2022): 274–280.

Hidayat, Arif Wahyu, and Dany Miftahul Ula. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Berbasis Kesenian Ambiya Untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal.” *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 2 (2020): 197.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.”

Jurnal UIN 1, no. 1 (2021): 28–37.

James W, Elston D, Treat J et al. “Metodologi Penelitian, BAB III.” *Andrew’s Disease of the Skin Clinical Dermatology*. (20AD): 52–77.

Kadir, abdul. “Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah.” *Dinamika Ilmu* 13, no. 1 (2013): 17–38. http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20.

Khasanah, Maulida Fitrotin. *Makna Simbolis Kesenian Bantengan Himpunan Putra Jaya Di Kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto*, 2019. <http://repository.isiska.ac.id/id/eprint/3743>.

Kurhadini, widi salsabila. “TINDAKAN SOSIAL PELAKU KESENIAN BANTENGAN(Di Dusun Sapiturang, Desa Bocek, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang),” 2020.

Lasmawan, I W, N K Suarni, Program Studi, Pendidikan Dasar, and Universitas Pendidikan Ganesha. “PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL” 7, no. 2 (2023): 230–240.

Maiti, and Bidinger. *Sumber Belajar. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 1981.

Mantri, Yaya Mulya. “Peran Pemuda Dalam Pelestarian Seni Tradisional Benjang Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah.” *Ketahanan Nasional* 20, no. 3 (2014): 135–140.

Miranda, Dian. “Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud.” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2018):

18.

Nurmalasari, Liyana, M. Taheri Akhbar, and Sylvia Lara Syaflin. “Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.

Parapat, Siti Halisya, Ihdatul Wardah Caniago, Ikhrawati Suryani, Heppy Ariani, Taufik Hidayat Siregar, and Eka Yusnaldi. “Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1255–1261.

Pusdiklat tenaga adminitrasi. *Modul Konsep Dasar Keragaman Budaya Dan Kemajemukan Indonesia*, 2024. <https://pta.kemenag.go.id/storage/1348/konsep-dasar-keragaman-budaya-dan-kemajemukan-indonesia-1ms99.pdf>.

Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–516.

Rasyid, Hamidi, Dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Eureka Media Aksara*, 2024. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>.

Rumakat, Muhamad Taki, Fauzi Saleh, and Abizal Muhammad Yati. “Komunikasi Jin Dalam Mempengaruhi Manusia Menurut Al-Qur'an: Studi Analisis Di Rumah Sehat Aceh, Indonesia.” *Ar-Raniry: International Journal of Islamic*

Studies 8, no. 1 (2021): 92–103. <https://jurnal.araniry.ac.id/index.php/jar/article/view/10998>.

Safliana, Eka. “Seni Dalam Perspektif Islam.” *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 7, no. 1 (2018): 100.

Sari, Indah Purnama. “Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa.” *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6, no. 1 (2018): 83.

Syaodih, Nana. “Metode Penelitian Penelitian Dan Pengembangan.” *Jakarta: Kencana.*, no. 1985 (2019): 184.

Umum, A Gambaran, and Tradisi Bantengan. “Bab Ii Makna Tradisi Bantengan” (n.d.): 18–36.

Welialto, Ari. “Keberagaman Suku Bangsa Di Indonesia.” *Kompas.com.* 16-2-2021 (2021): 1. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/20/120000169/keberagaman-suku-bangsa-di-indonesia>.

Yunita, Y, Wahjoe Pangestoe, Bella Ramadhani, and Keysa Dwina Syalsabila. “Keanekaragaman Masyarakat Indonesia.” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 77–80.

LAMPIRAN

1. Hasil Validasi Ahli Media

KW
**ANGKET VALIDASI AHLI MADI PADA MATERI KEBARAGAMAN BUDAYA
BERBASIS KESENIAN BANTENGAN**

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan (Kegrafikan)					
1.	Desain sampul menarik dan sesuai dengan tema kesenian Bantengan.				✓ <i>✓</i>
2.	Tata letak (layout) rapi, proporsional, dan mudah dipahami.				✓ <i>✓</i>
3.	Pemilihan warna konsisten, tidak mencolok, dan nyaman dilihat.			✓	
4.	Pemilihan font (jenis & ukuran) jelas dan mudah dibaca.				✓
5.	Ilustrasi, gambar, atau ikon relevan dengan materi yang disajikan.				✓
Aspek Penyajian dan Kelayakan Isi Media					
6.	Media menyajikan informasi tentang kesenian Bantengan secara jelas.			✓	
7.	Konten cocok untuk siswa kelas 7 dan sesuai kurikulum IPS.				✓
8.	Materi mendukung penguatan konsep keberagaman budaya.				✓
9.	Urutan penyajian materi runtut dan logis.				✓
10.	Media mendukung pemahaman konsep melalui fitur/komponen yang tersedia.				✓
Aspek Interaktivitas & Keterlibatan Pengguna					
11.	Media mudah dioperasikan oleh siswa.				✓

12.	Fitur interaktif (misal tombol, navigasi, video) berfungsi dengan baik.					✓
13.	Media menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.					✓
14.	Media memungkinkan siswa belajar secara mandiri.					✓
15.	Respons navigasi jelas dan tidak membingungkan.				✓	

Aspek Bahasa

16.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami.					✓
17.	Tidak terdapat kesalahan ejaan/penulisan.					✓
18.	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa MTs (remaja awal).					✓
19.	Bahasa efektif dan tidak bertele-tele.					✓
20.	Istilah IPS disajikan dengan tepat dan konsisten.					✓

Aspek Teknis (Media Elektronik)

21.	Media dapat diakses pada berbagai perangkat (HP/Laptop).					✓
22.	Tidak ada error/bug pada tombol atau fitur tertentu.					✓

23.	Waktu loading cepat dan stabil.				✓
24.	Video/audio (jika ada) berjalan dengan baik.				✓
25.	Format file media mudah dibuka dan digunakan guru/siswa.				✓

B. Saran

bisa ditambahkan referensi (link jurnal)

Video bisa mencari referensi video yg telah jelas resolusi gambarnya (Kemungkinan)

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan.

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

.....
Ahli Media,



Rika Inggit Asmawati, M.A

NIP. 1988120620122003

2. Hasil Validasi Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BERBASIS KESENIAN BANTENGAN**

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
1.	Modul ini membantu memahami keberagaman budaya di Indonesia				✓
2.	Kesenian Bantengan yang disajikan dalam modul relevan dengan materi IPS tentang budaya lokal				✓
3.	Tujuan pembelajaran dalam modul ini sesuai dengan kompetensi dasar IPS kelas 7				✓
4.	Modul ini memuat aktivitas yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS				✓
5.	Informasi dalam modul mendorong saya untuk mengenali dan menghargai budaya lokal			✓	
Keakuratan Materi					
6.	Materi tentang kesenian Bantengan disajikan secara factual dan dapat dipertanggung jawabkan				✓
7.	Data atau informasi budaya yang digunakan berasal dari sumber yg valid dan terpercaya				✓
8.	Modul tidak mengandung informasi yang keliru atau menyimpang dari kenyataan			✓	
9.	Penjelasan tentang materi dijelaskan secara tepat				✓
10.	Materi dalam modul konsisten dengan literatur IPS dan budaya lokal yang relevan			✓	
Kedalaman materi					
11.	Materi dalam modul menjelaskan konsep keberagaman budaya secara menyeluruh dan tidak dangkal.				✓

12.	Modul mengaitkan antara kesenian Bantengan dengan nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya lokal.				✓
13.	Pembahasan materi mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap keberagaman budaya.				✓
14.	Materi tidak hanya menyebutkan fakta, tetapi juga memberikan penjelasan mendalam tentang makna budaya.				✓
15.	Modul menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk memahami hubungan antara budaya lokal dan nasional.			✓	
Kelayakan Materi					
16.	Modul mengaitkan antara kesenian Bantengan dengan nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya lokal.				✓
17.	Pembahasan materi mengajak siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap keberagaman budaya.				✓
18.	Materi tidak hanya menyebutkan fakta, tetapi juga memberikan penjelasan mendalam tentang makna budaya.				✓
19.	Modul menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk memahami hubungan antara budaya lokal dan nasional.				✓
20.	Contoh yang diberikan dalam modul membantu memperkuat pemahaman konsep budaya secara kontekstual.			✓	
Kebahasaan					
21.	Bahasa yang digunakan dalam modul sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓

22.	Kalimat dalam modul disusun secara efektif dan mudah dipahami.				✓
23.	Pilihan kata (diksi) dalam modul sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP/MTs.				✓
24.	Modul menggunakan bahasa yang komunikatif dan tidak kaku.				✓
25.	Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau tata bahasa.				✓

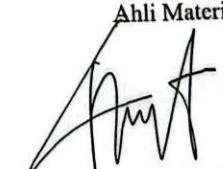
B. Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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,

Galih Puji Mulyoto, M. Pd
 NIP. 19880322 201802011146

3. Ahli Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA BERBASIS KESENIAN BANTENGAN

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum dan Kompetensi					
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar IPS kelas 7 _x				✓
2.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran _x				✓
3.	Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik _x			✓	
4.	Muatan materi sesuai dengan prinsip keberagaman budaya di Indonesia _x				✓
5.	Materi relevan dengan konteks lingkungan sosial-budaya siswa _x				✓
Keakuratan dan Kejelasan Materi					
6.	Informasi yang disajikan valid dan dapat dipertanggungjawabkan _x			✓	
7.	Konsep disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan miskonsepsi _x				✓
8.	Contoh, ilustrasi, atau data sesuai dengan fakta yang ada dalam budaya kesenian Banteng _x				✓
9.	Tidak terdapat kesalahan isi yang bersifat konseptual maupun faktual _x				✓
10.	Media memberikan penjelasan tentang hubungan antar konsep IPS secara jelas _x			✓	
Keterpaduan Materi & Kelayakan Pembelajaran Aspek Interaktivitas & Keterlibatan Pengguna					

11.	Materi disusun secara sistematis dan runtut,				✓
12.	Setiap bagian media saling mendukung dan terintegrasi,				✓
13.	Media memfasilitasi penguatan karakter & nilai sosial melalui keberagaman budaya,				✓
14.	Media memuat unsur Profil Pelajar Pancasila / nilai-nilai budaya bangsa,				✓
15.	Media dapat mendukung pembelajaran aktif (<u>student centered</u>),				✓

Kebermanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS

16.	Media membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya,				✓
17.	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap IPS,				✓
18.	Media relevan digunakan sebagai sumber belajar mandiri maupun kelompok,				✓
19.	Media dapat membantu mengaitkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari,				✓
20.	Media layak digunakan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring,			✓	

Kelengkapan Komponen Pembelajaran

21.	Terdapat tujuan pembelajaran yang jelas,				L
22.	Terdapat aktivitas/tugas yang mendukung pemahaman materi,				L
23.	Terdapat umpan balik atau pembahasan pada kegiatan/latihan,			L	
24.	Media dilengkapi dengan daftar pustaka/sumber rujukan,			L	
25.	Terdapat latihan soal/evaluasi pembelajaran,				L

B. Saran

1. Aspek kognitif : tambahkan gambar bantuanan cilik, tata letak gambar ber variasi dan menarik
2. Penyajian dan kelengkapan di media : cukup baik, perkaya dengan penuturan turis (jg memungkinkan)
3. Interaktivitas & keterlibatan pengguna :
4. Aspek bahasa : ada beberapa istilah dan salah ketik yg perlu diperbaiki
5. Aspek teknis : cukup fleksibel, tsngkatan !

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan.

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

Malang, 3 Desember 2025

Ahli Pembelajaran,

Drs. M. Yunus, M.S

NIP. 196903241996031002

4. Hasil Respon Siswa

Angket Penilaian Modul Pembelajaran untuk Siswa

Judul Modul: Keberagaman Budaya Berbasis Kesenian Bantengan

Tujuan: Mengetahui tanggapan siswa terhadap isi, bahasa, penyajian, dan manfaat modul dalam pembelajaran IPS.

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan cermat. Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
A. Kesesuaian Isi					
1	Saya lebih memahami keberagaman budaya setelah membaca modul ini.			✓	
2	Penjelasan tentang kesenian Bantengan dalam modul sesuai dengan yang saya tahu.			✓	
3	Materi dalam modul ini sesuai dengan pelajaran IPS di kelas.			.	✓
B. Kebahasaan					
4	Bahasa dalam modul mudah saya pahami.			✓	
5	Modul ini menggunakan kalimat yang jelas dan tidak rumit.			✓	
6	Istilah budaya atau kesenian dijelaskan dengan baik dalam modul.			✓	

C. Penyajian					
7	Tampilan gambar, warna, dan isi modul menarik bagi saya.			✓	
8	Gambar atau ilustrasi dalam modul membantu saya memahami materi.			✓	
9	Saya senang dengan kegiatan belajar yang ada di dalam modul ini.			✓	
D. Manfaat Modul					
10	Saya jadi lebih menghargai budaya daerah saya setelah belajar dari modul ini.			✓	
11	Saya tertarik untuk mempelajari budaya lain setelah menggunakan modul ini.			✓	
12	Saya bisa belajar sendiri dengan mudah menggunakan modul ini.			✓	

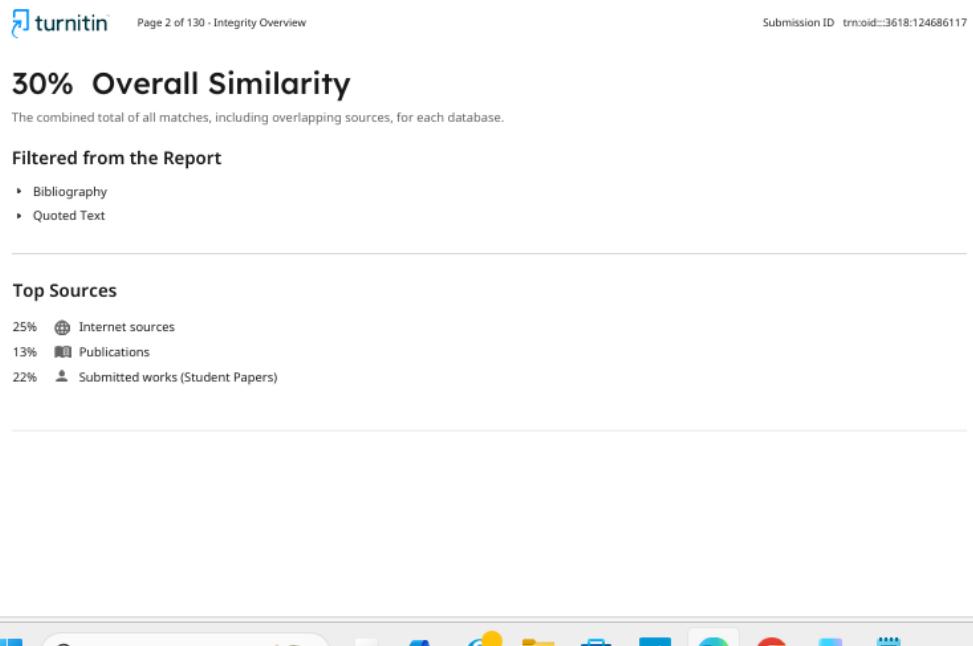
Komentar dan Saran (Opsional):

.....

.....

.....

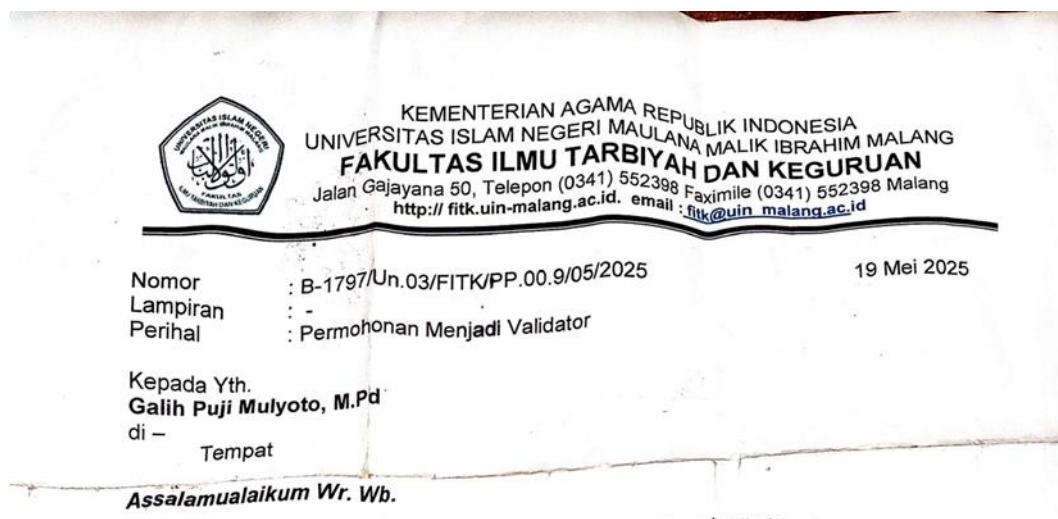
5. Scan Turnitin



6. Sertifikat Turnitin



7. Surat Validator



Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Candrika Yulmi Malika
NIM	:	210102110053
Program Studi	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya di MTsN 7 Malang
Dosen Pembimbing	:	Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos

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.



8. 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 : 1971/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 26 Mei 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MTsN 7 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

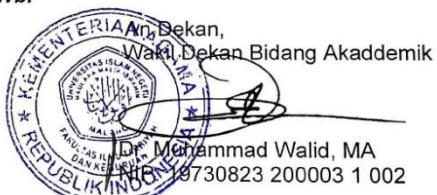
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Candrika Yulmi Malika
NIM	:	210102110053
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar IPS untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya di MTsN 7 Malang
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.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

9. Lembar Keaslian Tulisan

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candrika Yulmi Malika

NIM : 210102110053

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kesenian Bantengan Sebagai Sumber Belajar Ips

Untuk Penguatan Materi Keberagaman Budaya Di Mtsn 7 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian 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 paksaan dari pihak manapun.

Malang, 23 Oktober 2025

Hormat saya,



Nim. 210102110053

BIODATA DIRI



Nama : Candrika Yulmi Malika

NIM : 210102110053

Tempat, Tanggal Lahir: Malang, Juni 2003

Tahun Masuk : 2021

Alamat Rumah : Jalan lili, No.46, Rt 01 Rw 01, Desa Bokor, Kec. Tumpang, Kab. Malang, Jawa Timur, dengan kode pos 65156

No. HP : 085848254228

Alamat E-mail : candrikayulmi57607@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- Tk : 2008-2009 (TK Setya Putra)
- SD : 2009-2015 (SDN Bokor)
- MTS : 2015-2018 (MTSN 2 Kota Malang)
- SMA : 2018-2021 (SMAS Diponegoro Tumpang)