

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN
APRESIASI DAN KREASI
SENI RUPA TERAPAN BERBASIS POTENSI DAERAH**
Studi Kasus Pengembangan Materi Pembelajaran Kriya Anyam Pandan
Pada Tingkat SMP di Kota Tasikmalaya

Oleh:

Fitri Gurnitasari

Prodi Seni S2 SPS UPI

Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung 40154 Indonesia

Alamat email : fitri.gurnitasari@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran kesenirupaan di sekolah seharusnya tidak saja dapat menjadi wahana ampuh dalam pelestarian potensi seni rupa daerah setempat, tetapi dapat pula meningkatkan apresiasi dan kreasi senirupa siswa dalam kerangka pembinaan karakter siswa sebagai warga daerah dan warga bangsa. Oleh karenanya, pembelajaran apresiasi dan kreasi senirupa terapan di sekolah (SMP pada khususnya) harus bersumber dari budaya setempat sesuai dengan tuntutan dan ketentuan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Secara empirik bahwa ragam bahan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP masih sangat langka dan tidak memadai. Tujuan penelitian ini untuk menemukan materi pembelajaran seni rupa terapan berbasis daerah setempat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* pada 4 SMP di Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan, para siswa/generasi muda Tasikmalaya mampu mengenali, memahami, menghargai serta mengkreasi kebudayaan daerahnya, sehingga melalui pembelajaran ini tercipta transmisi budaya.

Kata Kunci: Seni Rupa Terapan Daerah Setempat, Materi Pembelajaran, Apresiasi-Kreasi, Pengembangan.

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan akan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang bersumber pada budaya setempat sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP sebagai paradigma baru dalam dunia pendidikan, memberi ruang demokratisasi untuk penentuan kurikulum sesuai dengan konteks komunitas di mana sekolah itu berada. KTSP memberi peluang pada guru untuk menyusun materi pembelajaran sesuai dengan konteks kultural setempat. Oleh sebab itu dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*), kecukupan (*Adequacy*), struktur ilmu, kesesuaian materi dengan fisik, intelektual, emosional, sosial dengan potensi siswa, relevansi dengan karakteristik daerah dan alokasi waktu, maka peneliti mengembangkan materi pembelajaran kriya anyam pandan yang merupakan salah satu ragam seni rupa terapan Tasikmalaya sebagai materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya.

Teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini meliputi konsep dan prinsip seni rupa terapan, konsep budaya daerah setempat, materi pembelajaran, apresiasi, kreasi dan pengembangan materi pembelajaran. Konsep dan teori lainnya untuk menunjang pengembangan materi pembelajaran ini adalah pendekatan, model, metode, media dan evaluasi pembelajaran.

II. Metode

Penelitian dan pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang bersumber pada salah satu produk

budaya Tasikmalaya yaitu kriya anyam pandan dilaksanakan berdasarkan pada sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang mengacu kepada Borg dan Gall. Kesepuluh langkah ini terdiri dari: Penentuan Potensi/ Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Diseminasi dan Implementasi/Pembuatan Produk Masal.

III. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan hakekat dan prinsip penelitian dan pengembangan, maka hasil penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut :

A. Penentuan Potensi/ Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengukuran kebutuhan (*needs assesment*) dengan cara mempertimbangkan jenis produk yang potensial untuk dikembangkan dengan memperhatikan kriteria kepentingan untuk bidang pendidikan (pembelajaran), nilai ilmu, pengetahuan peneliti serta perhitungan waktu untuk penelitian. Pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang bersumber pada budaya setempat yaitu kriya anyam pandan Tasikmalaya dirasakan penting untuk memenuhi kebutuhan para guru seni rupa dan siswa SMP kelas VII di Tasikmalaya karena sampai saat ini materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat yang bersumber pada budaya yang terdapat di daerahnya masih kurang memadai. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, masih banyak guru seni rupa di Tasikmalaya yang memberikan materi seni rupa terapan daerah setempat dengan mengambil materi yang sifatnya masih umum sehingga kurang sesuai dengan budaya dimana sekolah itu berada, padahal di Tasikmalaya terdapat beragam seni rupa terapan yang dapat dijadikan sumber ajar/materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat.

B. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan peneliti bertujuan menemukan teori-teori, kebijakan, peraturan serta menemukan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kriya anyam pandan dan pengembangan materi pembelajaran melalui buku, jurnal, artikel, majalah, buletin, skripsi, tesis, ensiklopedi, kamus dan *browsing* data dari internet.

2. Penelitian dalam Skala Kecil

Penelitian dalam skala kecil dilakukan dalam rangka mengumpulkan data tentang kriya anyam pandan Tasikmalaya sebagai dasar (*embrio*) untuk pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat. Penelitian meliputi bahan, alat, bentuk, fungsi, teknik dan estetika kriya anyam pandan Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan di sentra produksi anyam pandan Rajapolah dan C.V. Mendong K Craft milik Bapak Haji Asep Barnas yang beralamat di Jl. Ir. H. Juanda No. 18 Tasikmalaya (Kec. Cilembang). Penelitian skala kecil ini menggunakan metode deskriptif dimana metode ini dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan-keadaan nyata sekarang ketika penelitian berlangsung.

C. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan dengan cara mengkonversi/menyesuaikan hasil penelitian kriya anyam pandan Tasikmalaya dengan panduan pengembangan materi pembelajaran yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Nasional.

Kriya anyam pandan Tasikmalaya dikembangkan menjadi materi pembela-

jaran dengan memperhatikan strategi implementasi pengembangan materi pembelajaran yang merupakan pola/langkah-langkah yang direncanakan untuk melaksanakan pengembangan materi pembelajaran. Strategi implementasi pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan terdiri dari:

1. Langkah-langkah Penentuan Materi Pembelajaran

a. Identifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Yaitu mengidentifikasi aspek-aspek keutuhan kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dianalisa adalah Standar Kompetensi (SK) no. 9. Mengapresiasi karya seni rupa dan no. 10 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Sedangkan Kompetensi Dasarnya (KD) yaitu no. 9.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat serta no.10.2. Membuat karya seni kriya dengan teknik dan corak daerah setempat. Hasil identifikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Identifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

No	Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)	Kompetensi	Ranah
1	9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat	Pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis. Pemberian respons dan apresiasi.	Kognitif Afektif
2	10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.2. Membuat karya seni kriya dengan teknik dan corak daerah setempat	Gerak/keterampilan	Psikomotor

b. Identifikasi Jenis-jenis Materi Pembelajaran

Yaitu mengidentifikasi kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkatan aktivitas/ranah pembelajarannya.

Tabel 2
Identifikasi Jenis-jenis Materi Pembelajaran Kriya Anyam Pandan

Kognitif	Afektif	Psikomotor
a. Konsep kriya anyam pandan sebagai karya seni rupa terapan. b. Fakta bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan kriya anyam pandan c. Prinsip Bentuk dan Fungsi kriya anyam pandan.	a. Nilai estetika kriya anyam pandan.	a. Teknik anyam pandan dasar (<i>sasag</i>) pola satu-satu. b. Merancang desain kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (alas gelas). c. Teknik pembuatan bentuk kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (alas gelas).

2. Strategi Urutan Penyampaian

Pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan menggunakan strategi urutan penyampaian *suksesif*, dimana materi kriya anyam pandan disajikan mulai dari konsep kriya anyam pandan, identifikasi bahan yang diperlukan dalam pembuatan kriya anyam pandan, identifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan kriya anyam pandan, deskripsi fungsi kriya anyam pandan, identifikasi bentuk kriya anyam pandan, deskripsi teknik pengolahan pandan menjadi bahan dasar anyam (*aray*), deskripsi nilai estetika kriya anyam pandan, praktek teknik anyam pandan dasar (*sasag*) pola satu-satu, merancang karya kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (membuat alas gelas) sampai pada praktek membuat karya seni kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (membuat alas gelas) yang disampaikan secara berurutan.

3. Prinsip-prinsip Pengembangan Materi Pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan berdasarkan prinsip-prinsip kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*), dan kecukupan (*adequacy*). Relevansi yaitu adanya kesesuaian antara materi pembelajaran dengan pencapaian Standar Kompetensi (SK) dan pencapaian Kompetensi Dasar (KD). Materi pembelajaran kriya anyam pandan disusun sedemikian sehingga sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) no. 9. Mengapresiasi karya seni rupa dan no. 10 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Sedangkan Kompetensi Dasarnya (KD) yaitu no. 9.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat serta no.10.2. Membuat karya seni kriya dengan teknik dan corak daerah setempat. Kompetensi ini diharapkan dapat dicapai siswa SMP kelas VII pada semester 2 melalui pembelajaran kriya anyam pandan.

Tabel 3
Relevansi materi pembelajaran dengan
Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)	Jenis Materi	Materi Pembelajaran
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat	Konsep Fakta Prinsip Nilai/ Sikap	a. Konsep kriya anyam pandan sebagai karya seni rupa terapan. b. Fakta bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan kriya anyam pandan c. Prinsip Bentuk dan Fungsi kriya anyam pandan. d. Nilai estetika kriya anyam pandan.
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.2. Membuat karya seni kriya dengan teknik dan corak daerah setempat	Prosedur	a. Teknik anyam pandan dasar (<i>sasag</i>) pola satu-satu. b. Merancang desain kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (alas gelas). c. Teknik pembuatan bentuk kriya anyam pandan sederhana yang memiliki fungsi pakai (alas gelas).

b. Konsistensi

Konsistensi artinya keajegan, dimana materi pembelajaran yang diajarkan harus mewakili seluruh kompetensi dasar yang ditargetkan dalam suatu pembelajaran. Pada materi pembelajaran kriya anyam pandan ada dua KD yang ingin dicapai, yaitu (9.2) Menampilkan sikap apresiatif

terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat dan (10.2) Membuat karya kriya dengan teknik dan corak daerah setempat, maka materi pembelajarannya meliputi materi pembelajaran apresiasi dan kreasi. Materi pembelajaran yang bersifat teoritis diberikan secara terpadu dengan materi kegiatan apresiatif maupun berkarya seni. Materi pelajaran praktik berkarya seni kriya anyam pandan menekankan pada aspek proses dan hasil. Sehingga pembelajaran lebih menekankan pada usaha membentuk pemahaman dan mengungkapkan gagasan kreatif.

c. Adequacy

Adequacy artinya kecukupan, dimana materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (pencapaian keseluruhan SK dan KD). Pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan mempertimbangkan (1) potensi siswa (2) relevansi dengan karakteristik daerah (3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spritual siswa (4) kebermanfaatan bagi siswa (5) struktur keilmuan (6) aktualitas, kedalaman dan keluasan materi pembelajaran (7) relevansi dengan kebutuhan siswa dan tuntutan lingkungan dan (8) alokasi waktu.

4. Penentuan Cakupan, Urutan dan Sumber Materi Pembelajaran

Penentuan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran kriya anyam pandan disusun dengan memperhatikan aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur), aspek afektif dan aspek psikomotor. Kedalaman materi kriya anyam pandan menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh siswa.

Cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran kriya anyam pandan ditentukan sebagaimana hal di atas untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan telah memadai sehingga terjadi kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai.

Urutan penyajian materi pembelajaran kriya anyam pandan menggunakan pendekatan prosedural. Pendekatan prosedural yaitu materi pembelajaran diurut menggambarkan langkah-langkah melaksanakan sesuatu. Pendekatan ini menentukan proses pembelajaran yang akan memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

D. Validasi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan Validasi desain untuk menilai apakah rancangan produk Materi Pembelajaran Kriya Anyam Pandan, secara rasional sudah mencapai standar atau belum. Validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Peneliti melakukan validasi produk dengan cara berkonsultasi dengan ahli pembelajaran seni rupa dari Universitas Pendidikan Indonesia. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono. 2008: 302). Selanjutnya Sugiyono menjelaskan bahwa "Validasi desain dapat dilakukan dengan cara peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut berikut keunggulannya kemudian mendiskusikannya dengan para pakar, dalam hal ini khususnya pakar/ahli pembelajaran seni rupa, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk tersebut". Disamping didiskusikan dengan para pakar/ahli pembelajaran seni rupa juga didiskusikan dengan pemakai produk, yaitu guru seni rupa pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya. Tenaga ahli pembelajaran seni rupa yang melakukan penilaian terhadap materi pembelajaran kriya anyam pandan ini, adalah:

1. Drs. Enday Tarjo, M.Pd. (Dosen Jurusan Seni Rupa UPI Bandung).
2. Drs. Aji Koswara, M.Sn. (Dosen Jurusan Seni Rupa UPI Bandung).

Adapun pemakai produk di lapangan yaitu guru seni rupa pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang melakukan penilaian terhadap produk materi pembelajaran ini, adalah:

1. Nono Tarsono S.Pd. (Guru Seni Rupa SMPN 15 Tasikmalaya).

2. Dadan Kadarisman, S.Pd. (Guru Seni Rupa SMPN 17 Tasikmalaya).
Validasi yang dilakukan dengan menggunakan instrumen yang diadaptasi dari APKG Model Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G).

E. Perbaikan Desain

Setelah desain materi pembelajaran kriya anyam pandan ini divalidasi melalui diskusi dengan para pakar/ahli pembelajaran seni rupa dan pemakai produk, ditemukan beberapa kelemahan. Pada tahap ini, peneliti berupaya untuk mengurangi kelemahan tersebut dengan cara memperbaiki desain.

F. Uji Coba Produk

Setelah draft awal diperbaiki berdasarkan masukan dari pakar/ahli pembelajaran seni rupa dan pemakai produk yaitu guru seni rupa pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya kemudian diujicobakan di kelas VII A, SMPN 3 Tasikmalaya dalam 3 x pertemuan atau 3 x (2 x 40 menit) berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun bersamaan dengan penyusunan materi pembelajaran kriya anyam pandan. Selama uji coba, dilakukan pengamatan terhadap kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*) dan kecukupan (*Adequacy*), kesesuaian materi dengan potensi siswa, relevansi dengan karakteristik daerah, tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual siswa, kebermanfaatannya bagi siswa, struktur keilmuan, aktualitas, relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan dan alokasi waktu.

G. Revisi Produk

Hasil pengamatan selama uji coba 1, digunakan untuk memperbaiki bagian-bagian yang masih perlu disempurnakan. Draft yang telah direvisi kemudian diujicobakan kembali di 3 kelas yaitu kelas VII E, VII G, VII H SMPN 3 Tasikmalaya dalam 3 x pertemuan atau 3 x (2 x 40 menit). Selama proses uji coba, dilakukan kembali pengamatan dan hasilnya digunakan untuk perbaikan draft.

H. Uji Coba Pemakaian

Draft yang sudah diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil pengamatan pada uji coba sebelumnya selanjutnya diujicobakan di SMP lingkup Kota Tasikmalaya yaitu di SMP Al Mutaqin Tasikmalaya, SMPN 1 Tasikmalaya dan di SMPN 4 Tasikmalaya.

I. Revisi Produk

Penyempurnaan didasarkan pada hasil masukan dari evaluasi/pengamatan selama uji pelaksanaan lapangan. Setelah tahap ini tidak dilakukan lagi pengujian.

J. Diseminasi dan Implementasi/Pembuatan Produk Masal.

Setelah melalui serangkaian uji coba dan perbaikan, maka dihasilkan produk berupa materi pembelajaran kriya anyam pandan sebagai suplemen bagi siswa kelas VII pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang sudah diuji keabsahannya (terlampir). Langkah selanjutnya adalah diseminasi, implementasi dan institusionalisasi. Diseminasi merupakan langkah untuk mensosialisasikan dan menyebarkan hasil penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan materi pembelajaran ini disosialisasikan dan disebarkan kepada guru-guru seni rupa pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya melalui pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kota Tasikmalaya tanggal 5 April 2010 yang diselenggarakan di SMPN 7 Tasikmalaya serta di seminar nasional pada tanggal 20 Juni 2010 di UPI Kampus Daerah Tasikmalaya.

IV. Kesimpulan dan Rekomendasi

A. Kesimpulan.

Penelitian dan pengembangan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat pada tingkat SMP di Kota Tasikmalaya yang bersumber pada salah satu poduk budaya Tasikmalaya yaitu kriya anyam pandan dilaksanakan berdasarkan pada sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang terdiri dari Penentuan Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk, Diseminasi dan Implementasi/Pembuatan Produk Masal.

Strategi Implementasi Pengembangan Materi Pembelajaran Kriya Anyam Pandan diawali identifikasi aspek-aspek keutuhan kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkatan aktivitas/ranah pembelajarannya. Pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan menggunakan strategi urutan penyampaian *suksesif*.

Pengembangan materi pembelajaran kriya anyam pandan berdasarkan prinsip-prinsip kesesuaian (relevansi), kejelasan (konsistensi), dan kecukupan (*adequacy*). Penentuan cakupan atau ruang lingkup materi disusun dengan memperhatikan aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur), aspek afektif dan aspek psikomotor. Cakupan atau ruang lingkup materi ditentukan sebagaimana hal di atas untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan telah memadai sehingga terjadi kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai. Urutan penyajian materi menggunakan pendekatan prosedural.

B. Rekomendasi

Hasil Pengembangan Materi Pembelajaran Apresiasi dan Kreasi Seni Rupa Terapan Berbasis Potensi Daerah, Studi Kasus Pengembangan Materi Pembelajaran Kriya Anyam Pandan Pada Tingkat SMP di Kota Tasikmalaya direkomendasikan :

1. Guru

Sebagai pedoman/ acuan bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sesuai PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar/materi pembelajaran. Disamping itu hasil penelitian inipun dapat dijadikan sampel dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan sumber belajar/materi pembelajaran sesuai Lampiran Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, yang mengatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, baik yang bersifat kompetensi inti maupun kompetensi mata pelajaran.

2. Dinas Pendidikan (Pemerintah Daerah)

Sebagai materi seminar/work shop/penataran untuk disosialisasikan kepada praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan kompetensi sumber daya manusia dalam bidang pendidikan agar memperoleh wawasan tentang penyusunan materi pembelajaran apresiasi dan kreasi seni rupa terapan daerah setempat secara kontekstual sebagai salah satu terobosan dalam melestarikan *local genius*.

3. Dinas Pendidikan Nasional

Sebagai masukan untuk melengkapi panduan pengembangan materi pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran seni budaya(seni rupa).

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A.C. (2002). *Pokoknya Kualitatif*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim dan Sukmadinata, N.S. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, D. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya*. Bandung: Rosda
- Patilima, H. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Prawira, NG. (2008). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Bandung: UPI.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, SN. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Soeteja, Z. (2009). *Pendidikan Melalui Seni Kriya*. Seni Kriya dan Kearifan Lokal dalam Lintasan Ruang dan Waktu. Yogyakarta: ISI.