



## Pengembangan Model Pembelajaran Jamborad Berbasis Seni Budaya sebagai Wujud Implementasi Cerdas Berkarakter dalam Persiapan Generasi Emas 2045 di Kabupaten Poso

Andi Imrah Dewi<sup>1</sup>, Akina<sup>2</sup>, Sariintan N. Kaharu<sup>3</sup>, Abdul Rahman<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia  
E-mail: [andiimrahdewiandi@yahoo.co.id](mailto:andiimrahdewiandi@yahoo.co.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-01  <b>Keywords:</b> <i>Jamborad Learning; Art and Culture; Character Intelligent Implementation.</i>	The purpose of this research is to lead to art and culture education which is a long process of cultural content born from a cultured society that teaches us about our character and behavior in understanding the concept of life. The socialization that is established will certainly make it easier for us to interact meaningfully with each other in a comprehensive and contextual context. Art learning is not only viewed contextually and philosophically, but also becomes practical art learning so as to be able to develop intellectual intelligence, emotional intelligence and spiritual intelligence, various art learning approaches can be utilized according to the psychological level of students and school conditions. as in the free expression approach. , a disciplinary approach and a multicultural approach as well as a thematic approach including the philosophy of beauty framed in beautiful harmonization is able to make everyone feel comfortable, peaceful and at peace all because of the grace and deep gratitude that we need to contemplate together. Such as developing strategies and methods used, including in the process of assessing and evaluating student learning. So that everything needs to be prepared in meaningful learning and teaching units.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Pembelajaran Jamborad; Seni Budaya; Implementasi Cerdas Berkarakter.</i>	Tujuan penelitian ini adalah mengarah pada Pendidikan seni budaya merupakan proses panjang dari sebuah konten kebudayaan yang lahir dari masyarakat yang berbudaya-budaya mengajarkan kita akan akan ahlak dan prilaku kita dalam memahami konsep kehidupan. Sosialisasi yang terjalin tentunya akan memudahkan kita untuk bisa saling berinteraksi menenganal satu dengan yang lain secara bermakna dalam kontek yang menyeluruh dan kontekstual. Pembelajaran seni tidak hanya dipandang secara kontekstual dan filosofis, melainkan juga menjadi pembelajaran seni secara praktis sehingga mampu mengembangkan kecerdasan secara intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual, beragam pendekatan pembelajaran seni dapat di manfaatkan sesuai dengan tingkat psikologi siswa maupun kondisi sekolah seperti dalam pendekatan espresi bebas , pendekatan disiplin dan pendekatan multikultur serta pendekatan tematik termasuk filosofi keindahan yang terbingkai dalam harmonisasi yang indah mampu membuat semua menjadi nyaman tenang dan damai semua karena sebuah karuniah dan kesyukuran yang mendalam yang perlu kita renungkan bersama. Seperti menyusun strategi dan metode yang di gunakan termasuk pada proses penilaian dan evaluasi pembejaraan siswa. Sehingga kesemuanya perlu di persiapkan dalam satuan perangkat pembelajaran dan pengajaran yang bermakna.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasarnya adalah membentuk manusia untuk belajar dan berkembang dalam dimensi intelektual, psikologis, moral dan estetika yang memuat nilai-nilai oleh Karena itu pendidikan harus memuat adanya pendidikan nilai yang menjadi bagian integral (blut in) yang berperan sentral dalam pendidikan (Jazuli, 2016). Pendidikan seni dalam konteks pendidikan secara luas, tentunya dideklarasikan dalam konvensi internasional Tahun, 2006 di tujuan untuk memastikan setiap anak dan orang dewasa mendapatkan hak memperoleh pendidikan dan

mendapatkan peluang untuk dapat terlibat dalam membangun dan ikut serta dalam bidang kebudayaan, artistik secara menyeluruh dan seimbang. (Rohidi:5,2016). Pendidikan saat ini sudah harus di bekali dengan kesadaran pemikiran dan sikap kemandirian dalam artian siswa harus berupaya belajar dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui proses berpikir kreatif, berinovasi mengingat situasi yang tidak menentu seperti saat sekarang ini, tentunya menjadi pemikiran panjang bagi para guru, siswa dan orang tua dimana mereka semua ikut memikirkan bagaimana nasib anak-anak mereka,

dan sampai kapan situasi ini berakhir. Kepedulian yang Tinggi tentunya menuntut Guru harus berupaya membuat dan menyusun strategi, model pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka untuk tetap semangat belajar.

Pendidikan merupakan sentral penting bagi bangsa dan Negara dengan pendidikanlah kita akan menjadi cerdas dan berkarakter berilmu untuk menjadi insan yang cendekiawan. Kebudayaan dan seni merupakan komponen utama dalam konsep pendidikan yang menyeluruh terhadap pembinaan individu atau warga masyarakat dalam memperoleh pendidikan seni sejatinya, merupakan hak asasi manusia secara universal yang di perlukan oleh setiap manusia siapapun dimana pun serta dalam kondisi apapun. Berbagai upaya yang di lakukan oleh pemerintah untuk melakukan proses percepatan dalam melayani serta melakukan yang terbaik demi bangsa Indonesia dengan menyiapkan sistem pembelajaran secara virtual dan mengembangkan ilmu di bidang IT untuk membantu dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab yang didik dan yang mendidik agar proses pembelajaran tetap berjalan walau hanya dari rumah saja. Baik secara daring maupun luring sehingga dalam kesempatan ini peneliti memberikan terobosan baru dalam. Salah satunya kita berupaya untuk memberikan terobosan serta inovasi baru dalam media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan merasa jenuh akan proses pembelajaran yang terjadi. Alternatif Eksplorasi solusi adalah dengan menggunakan Model pembelajaran merupakan salah satu contoh yang bisa menjadi jembatan untuk memberikan arahan dalam hal pengetahuan baru bagi para peserta didik untuk lebih kuat belajar, ulet dan tekun serta kreatif dalam berbagai ide dan konsep yang di yakin akan memberikan distribusi bagi dunia pendidikan. Maka JAMBORAD tentunya dianggap merupakan hal yang baru untuk di jadikan konsep ke baharuan dalam memulai sesuatu yang dianggap dapat memberikan sentuhan dalam pemikiran serta mandiri dan kreatif

Pada masa ini penuh dengan berbagai tantangan, pengetahuan yang semakin memberikan warna-warna kebaruan dari setiap sentuhan ilmu yang tentunya akan terus di kembangkan dan diasah dengan baik seperti pada penggunaan media pembelajaran perlu adanya semacam pengantar dari pengetahuan terhubung dengan aplikasi salah satunya Google Jamboard adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan google yang merupakan papan tulis digital. Layaknya

sebuah papan tulis konvensional, jamboard ini bisa digunakan untuk media dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menulis materi, menambah gambar dan informasi lainnya demi kesempurnaan dari materi yang di ajarkan melalui media tersebut dan menjadi daya Tarik tersendiri bagi pesertanya. Penelitian ini di lakukan agar bisa memberikan dukungan secara positif kepada generasi pelanjut yang berkarakter. Hal tersebut tentunya memberikan ruang yang luas untuk bisa bersama-sama mewujudkan dengan cara membangun jati diri mereka untuk bisa menjawab tantangan pendidikan dalam perspektif masa depan masyarakat Indonesia yang berkualitas maju, mandiri dan modern, serta dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Dari penjelasan diatas maka penelitian ini mengarah pada pengembangan model pembelajaran Jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud Implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso. Adapun gambaran Pembelajaran pendidikan seni rupa pada tingkat sekolah Dasar merupakan proses pembelajaran yang melibatkan banyak praktek dengan tujuan agar mereka peserta didik bisa terampil, memiliki pengalaman, kreatifitas dan berinovasi terhadap sebuah perkembangan keilmuan yang memicu sebuah semangat baru dalam hal pengembangan ide kreatifitas kinerja dalam melahirkan terobosan baru yang dianggap bisa memberikan kontribusi pada mata pelajaran Seni budaya dan Prakarya di sekolah Dasar.

Guru Sekolah Dasar harus mampu mentransfer ilmu pengetahuan dalam proses belajar dan berkreasi agar dapat menyalurkan pengalaman. Pendidikan seni rupa adalah salah satu keterampilan yang diajarkan kepada peserta didik sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki dampak yang sangat positif bagi perkembangan seni dan memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berekreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "Belajar dengan seni", "Belajar melalui Seni", dan "Belajar tentang Seni. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat hasil berupa produk pengembangan proses pembelajaran pendidikan seni rupa di SD agar jauh lebih baik dan terarah dan adapun produk yang akan dihasilkan sebuah produk 1) Pedoman pengajaran. 2) Pedoman belajar siswa. 3) Bahan ajar dianggap penting dan diperlukan sebagai dasar untuk penyempurnaan proses

pembelajaran seni rupa dapat berjalan baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat walau dalam situasi Pandemi, sehingga peneliti dianggap perlu dilakukan dengan topik Pengembangan model pembelajaran Jamborad berbasis Seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang akan di jawab dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana Mengembangkan pembelajaran Jamborad berbasis Seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam Persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso.*

## II. METODE PENELITIAN

Tujuan akhir penelitian Pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk VCD dan buku Panduan pengembangan model pembelajaran Jamborad berbasis Seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso. 1) Efektif, artinya dengan model pembelajaran yang bervariasi dan berkualitas dapat mengembangkan seni budaya dengan cepat. 2) Efisiensi, maksudnya dimana dengan biaya dan waktu yang minimal sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal dalam mengembangkan seni budaya. 3) Menarik, artinya memiliki daya tarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk memmanfaatkannya. Adapun Tempat dan Subyek Penelitian Dilaksanakan di Sekolah Dasar SDN 16 Poso Kota Utara, Kecamatan Poso Kota Utara, Kabupaten Poso, Subyek penelitian adalah siswa SD kelas Atas. Penelitian pengembangan model Jamborad berbasis Seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam Persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso. Pembelajaran sekolah dasar kelas atas, menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari Borg dan Gall (1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain:

1. Potensi dan masalah (studi pendahuluan).
2. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan).
3. Mengembangkan bentuk desain produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi).
4. Validasi desain (evaluasi tahap awal).
5. Revisi Desain (sesuai dengan hasil di lapangan pada tahap uji coba).
6. Uji Coba Produk (6-12 subyek).

7. Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama)
8. Uji coba pemakaian dengan 30-100 subyek.
9. Revisi produk akhir.
10. Produksi massal (Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial). Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab I yaitu model pembelajaran Jamborad berbasis Seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 di Kabupaten Poso, siswa sekolah dasar kelas Atas.

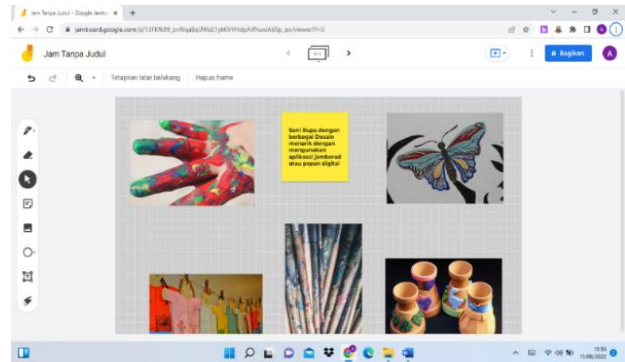
## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini tentunya mengarah pada pengembangan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall, langkah-langka yang disiapkan untuk memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran kepada para peserta untuk bisa memunculkan ide, imajinasi serta kepekaan rasa untuk melahirkan trobosan baru dalam ruang imajinatif melalui proses kreatifitas yang dilakukan. Kepekaan rasa tentunya perlu terasah dengan baik agar melahirkan karya yang inovatif, sesuai dengan tema yang diajarkan di kelas tinggi yang terarah kurikulum merdeka yang focus pada peminatan sehingga dasar inilah menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini yang pertama fokus pada pengembangan model yang berkaitan pada 1 kebutuhan yang pertama mengkaji isi dari kurikulum pendidikan seni budaya dan prakarya di sekolah dasar yang digunakan di SD 16 Poso menyelaraskan isi dan kurikulum yang ada sehubungan dengan RPP yang kesemuanya itu di dapatkan dari hasil wawancara bersama ibu Nelsa Colo selaku wali kelas 1V SD16 Poso yang memberikan banyak informasi pada saat survai awal dari hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu Nelsa colo menyatakan bahwa kondisi yang ada di sekolah SD16 Poso tempat dia mengajar selama ini masih menerapkan pola-pola standar khusus pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya melalui menggambar sehingga menjadi monoton, namun dengan adanya proses pelaksanaan penelitian unggulan yang memanfaatkan hasil sumber daya alam untuk di jadikan sumber pembelajaran dalam menumbuhkan kewirausah-

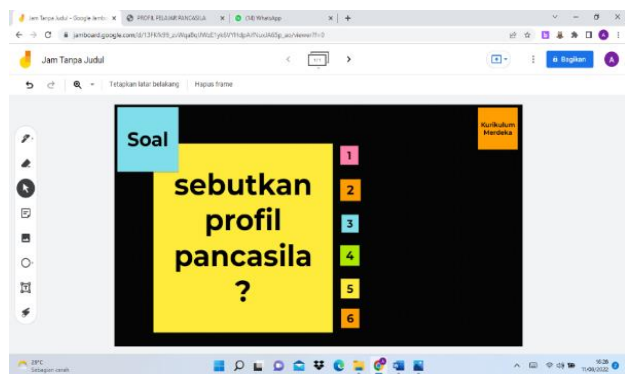
aan peserta didik sedari diri tentunya memberikan banyak manfaat yakni: melatih anak untuk mandiri, kreatif, bernalar kritis, bergotong royong, dan berkebenakaan global serta mampu mensyukuri atas segala nikmat dan karunia dari sang pencipta atas segala kebesaran Tuhan YME. Dari keenam ciri tersebut berkaitan pada ciri profil pancasila yang di mana para pendidik bergerak bersama untuk memajukan pendidikan. Keenam dasar ini di masukan kedalam konsep rancangan pengembangan model pembelajaran sebagai pondasi dasar pencerah dalam mendidik putra-putri bangsa yang siap sedia dalam berbagai tantangan dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Dalam mengembangkan produk awal beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut.

Analisis materi, analisis muatan kurikulum disekolah dasar kelas atas yaitu berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi dasar yaitu mempraktekkan Seni budaya dan Prakarya dalam. Hal ini pemanfaatan sumber alam yang ada seperti cangkang kerang, dan yang lainnya serta mempraktikkan untuk pengembangan dalam melakukan proses kreatifitas, inovasi, untuk menemukan bentuk-bentuk yang imajinatif yang dapat memiliki nilai budaya dan peningkatan prekonomian yang bisa terolah dengan baik. Tentunya hal ini adalah hal yang baru bagi para guru dan peserta didik untuk memasukan materi ini kedalam proses pembelajaran seni rupa dengan standar kurikulum yang ada di satuan tingkat sekolah dasar yang ada di SD 16 Poso. Berdasarkan hasil survai wawancara serta pengambilan data yang sudah dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan data di lapangan yang memperlihatkan materi dengan tema ayo, berwirausaha pada model Pembelajaran tematik maka proses analisis kebutuhan terkait pada rancangan model pembelajaran seni budaya dan prakarya di rancang sedemikian untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajarannya. Model ini merupakan penawaran sebagai rancangan yang akan memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah agar: (1) Terjadi proses kerativitas dan variasi dalam penyampaian materi yang menarik sehingga tidak meneoton atau membosankan. (2) Guru tidak lagi merasa bingung dengan apa yang akan mereka kerjakan dalam proses langka maupun strategi dalam proses belajar mengajar seni budaya dengan melihat pedoman pembelajaran yang di rancang untuk model pembelajaran seni budaya dan prakarya (3) Penyesuaian RPP yang di buat guru dengan kenyataan praktek (4)

Kemampuan kreatifitas guru yang belum maksimal akan terbantu dengan proses penelitian ini untuk di jadikan rujukan dalam pengajarannya. Peserta didik belum terarah dalam melakukan proses peraktek untuk membuat gambar atau desain dengan menggunakan aplikasi jamborad dengan penggunaan teknologi.



**Gambar 1.** Model pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi Jamborad atau papan digital



**Gambar 2.** Model pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi Jamborad atau papan digital

Aplikasi ini memberikan sentuhan baru dalam penelitian yang mengarah pada perkembangan model pembelajaran budaya berbasis keunggulan serta pengembangan model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 di tingkat SD sebagai bentuk penenemana nilai akan rasa cinta terhadap alam dan lingkungan dengan memanfaatkan berbagai bahan alami yang kiranya dapat di proses dengan menyentuhnya dengan tangan kreatif untuk memiliki nilai seni yang tinggi dan bernilai ekonomi dan bukan itu saja tentunya mengajarkan mereka untuk mandiri belajar, bertanggungjawab, kreatif, inovatif, untuk pengembangan efektivitas selain itu juga berdasarkan pada kurikulum merdeka dan terhubung dengan profil pelajar Pancasila Pancasila yang di tanamkan kepada peserta didik untuk bisa lebih

berkembang dengan baik Berdasarkan dari analisis kebutuhan tersebut tentunya penelitian ini berupaya untuk. Berdasarkan dari analisis kebutuhan tersebut tentunya penelitian ini berupaya untuk mengasah kemampan berahlak mulia berketuhan serta memiliki karakteristik yang mampu bernalara kritis, mandiri, kreatif, berkebhinekaan global, gotong royong semu.

1. Hasil Tahap Pertama/Ujicoba Kelompok Kecil

Model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk usia SD yang peneliti buat setelah di-evaluasi ahli, kemudian mengalami revisi tahap I. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi pada tahap pertama selanjutnya yaitu ujicoba tahap II. Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti di SD 16 poso, berdasarkan uji ahli yang dilakukan tentang model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk usia SD dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Berdasarkan uji ahli yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran berbasis cangka kerang merupakan model pembelajaran yang layak diberikan pada siswa SD. (2) Untuk model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 mudah dipahami sehingga dapat memudahkan siswa mengaplikasi jamborad, akan tetapi untuk dapat lebih meyakinkan lagi pembelajarannya setelah ujicoba kelompok besar (3) Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas supaya mudah dipahami. Hasil Tahap Kedua/ Uji Kelompok Besar.

Setelah hasil pengembangan produk model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk usia SD, ini diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba kelompok besar. Berdasarkan hasil ujicoba terbatas (ujicoba kelompok kecil) yang telah dievaluasi oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk usia SD yang akan digunakan dalam ujicoba kelompok besar.

Langkah selanjutnya setelah model mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan mengujicobakan produk kepada kelompok besar dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 40 siswa SD yang terdiri dari 2 sekolah yaitu SD 16 Poso. Data penelitian dari 40 peserta terhadap efektifitas model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk usia SD. Berdasarkan hasil output dengan menggunakan SPSS 16 bahwa nilai rata-rata hasil pembelajaran berbasis cangka kerang sebelum diberikan model pembelajaran adalah 6.8750 dan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran 9.7750 artinya bahwa nilai rata-rata model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 adanya peningkatan. Berdasarkan hasil output tabel di atas bahwa koefisien korelasi pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya sebagai wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 adalah 0.675 dengan  $p\text{-value } 0.00 < 0.05$  jadi kesimpulannya signifikan Paired Samples Test. Dalam uji signifikansi perbedaan dengan SPSS 16 didapat hasil  $t\text{-hitung} = -24.645$   $df = 39$  dan  $p\text{-value} = 0.00 < 0.05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pembelajaran berbasis jamborad sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045. Berdasarkan keterangan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045. untuk usia sekolah dasar yang dikembangkan, efektif dapat meningkat untuk siswa SD.

2. Pembahasan Penyempurnaan Produk

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implementasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045. untuk siswa SD dapat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta efektif untuk meningkatkan kemampuan aplikasi jamborad siswa sekolah dasar. Terdapat perbandingan angka yang menunjukkan hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari

tes awal yang berjumlah 1604 kemudian diberi perlakuan berupa model berbasis model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implemetasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045. yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan tes akhir atau post test untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data berjumlah 2212 jadi model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implemetasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045 untuk siswa SD.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan model pembelajaran jamborad berbasis seni budaya wujud implemetasi cerdas berkarakter dalam persiapan generasi emas 2045, (2) siswa SD dapat belajar materi jamborad secara efektif dan efisien dan (3) Dengan materi berbasis jamborad yang telah peneliti kembangkan, siswa SD dapat menguasai materi seni budaya dengan cepat dan benar.

##### **B. Saran**

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Model Pembelajaran Jamborad Berbasis Seni Budaya sebagai Wujud Implementasi Cerdas berkarakter dalam Persiapan Generasi Emas 2045 di Kabupaten Poso.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). Educational research (an Introdution), 4th ed. New York: Longman.
- Brown, D.H. (2000). Principles of language learning and teaching. Edition Fourt. San Francisco State University: Addison Wesley Longman, Inc.
- Conny R Semiawan. (1992) Pengembangan Kurikulum Berdefenisiasi jakarta Gramedia.

Dharma Kusuma, Cepi Triatna & Johar Permana. (2011). Pendidikan karakter kajian teori dan praktik disekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Endang Poerwanti. (2011). Pengembangan instrumen asesmen pendidikan karakter di taman kanak-kanak. Disertasi doctor, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

George Graham (2010). Children moving a reflective approach to teaching psycal education. New york: Nusa Media.

Hurlock, E.B. (1978). Perkembangan anak, jilid I (edisi ke-6). Jakarta: Erlangg Jazuli M (2016), Paradigma Pendidikan Seni, CV Farisma Indonesia Edisi I.

Huber Yaspin tandi, (2010) Dasar- Dasar pengembangan Kurikulum.

Kuntowijoyo, (2006) Budaya dan Masyarakat Tiara wacana, Jokjakarta Edisi pertama.

Rohidi, (2016), Pendidikan Seni Isu dan Paradigma cipta prima nusantara.

Sugiono. (2007). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung.

Winataputra, Udin S.. (2001). Model-model pembelajaran inovatif. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.