

ini akhirnya dirasa bahwa generasi penerus perlu memiliki pemahaman tentang Kearifan budaya lokal.

Kearifan budaya lokal merupakan gagasan atau konsep budaya setempat yang dijadikan pedoman dan pandangan hidup masyarakatnya (Oktavianti *et al.*, 2017). Perilaku keseharian suatu kelompok masyarakat dipengaruhi oleh kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun di lingkungan tempat hidupnya. Kearifan budaya lokal juga suatu ciri yang membedakan suatu daerah dengan daerah lainnya, dan mempunyai ciri khas tersendiri (Tinja & Malikh Towaf, 2017). Kearifan budaya lokal melambangkan identitas suatu daerah dan merupakan hal yang patut dilestarikan oleh generasi ke generasi.

Adanya anggapan bahwa budaya lokal merupakan produk masa lalu, membuat banyak Masyarakat utamanya peserta didik tingkat sekolah dasar tidak memiliki minat untuk mempelajari pengetahuan tentang kebudayaan lokal (Qomariyah, 2019)). Namun demi menjaga agar Kearifan Budaya lokal tetap ada sangat perlu dilakukan upaya-upaya pelestarian agar bisa tetap hidup dan lestari dari generasi ke generasi. Untuk menjaga kelestarian budaya lokal, salah satu upaya yang harus dilakukan dalam lingkup Pendidikan perlu adanya suatu perpaduan antara budaya lokal itu sendiri untuk membentuk karakter anak dengan identitas dan jati diri leluhurnya.

Damar kurung resmi menjadi warisan budaya lokal tak benda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI di tahun 2017, hal ini tak lepas dari perjuangan masyarakat Gresik, khususnya pelaku seni atau seniman untuk tetap melestarikan hal tersebut. Sosok perempuan yang bernama Sriwati Masmundari. Damar Kurung menggambarkan Riwayat aktivitas sesuatu yang penting dan tentunya terjadi di Gresik. Kata Damar Kurung berasal dari bahasa Jawa. Damar artinya Lampu dan Kurung artinya penutup. (Putra, 2016) dapat memahami bahwa Damar Kurung merupakan penutup lampu yang lapisan luarnya berisikan lukisan dengan gaya dekorasi naif.

Berkaitan dengan hal tersebut maka penting bagi Peserta didik khususnya tingkat Sekolah dasar di Kota Gresik untuk dikenalkan dengan salah satu budaya lokal Gresik, yaitu Damar Kurung. Seperti yang peneliti lakukan pada saat melakukan wawancara dengan salah satu SD kelas IV SD Muhammadiyah 1 GKB

bahwa mereka mengetahui apa itu Damar Kurung tapi tidak dengan cerita-cerita dari tiap gambar yang ada pada sisi-sisi Damar Kurung. Permasalahan yang ada adalah bahwa Peserta didik memiliki pemahaman yang terbatas terhadap budaya lokal, dan upaya untuk mengenkannya juga belum mencukupi. Buku-buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih mengikuti pedoman umum dan belum mencerminkan kebudayaan lokal yang ada. Materi yang diajarkan juga bersifat umum dan tidak mengacu pada budaya lokal, sehingga menyebabkan Peserta didik kurang memahami budaya daerah mereka (Umam *et al.*, 2019).

Penggunaan media teknologi dalam menyampaikan peristiwa sejarah lebih menarik dibandingkan hanya mengandalkan metode ceramah (Herdin Muhtarom *et al.*, 2022). Dengan adanya Teknologi maka akan menjadi mudah mengenalkan budaya lokal melalui media pembelajaran Interaktif berupa Museum Virtual. Museum virtual merupakan museum dengan koleksi benda-benda yang ditampilkan seluruhnya secara daring atau virtual (Mallory Glaser, 2021). Museum virtual menjadi alternatif yang menarik dalam mengakses dan mengapresiasi warisan budaya, seni, dan sejarah. Dengan adanya terobosan baru mengenai museum yang berbentuk virtual, memecahkan anggapan bahwa museum tempat yang kuno dan membosankan.

Museum virtual Masmundari adalah sebuah museum yang berbentuk virtual dimana museum itu berisi tentang sosok Masmundari, mulai dari asal-usul, kesehariannya, karya-karyanya, sampai dengan karya-karya yang terinspirasi dari Masmundari. Museum Virtual Masmundari dapat menjadi media belajar alternatif yang kontekstual, sederhana, fleksibel, dan menyenangkan bagi pelajar untuk menuju visi merdeka belajar.

Pelajaran Bahasa Indonesia dengan berlandaskan pada nilai-nilai lokal sebaiknya dimulai sejak dini agar Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman terhadap budaya di daerah mereka sendiri. Sebagai contoh, pengenalan budaya seperti Damar Kurung dapat memberikan dorongan kepada Peserta didik untuk lebih mencintai warisan budaya mereka daripada budaya asing. Selain itu, mempelajari bahasa daerah atau bahasa ibu juga dapat membantudemupuk rasa cinta kepada leluhur atau nenek moyang. Penting untuk dicatat bahwa mengenal kearifan lokal

dalam bentuk budaya tidak berarti melarang Peserta didik untuk berpartisipasi dalam perkembangan teknologi modern, seperti menggunakan perangkat elektronik atau mengakses informasi dengan cepat. Namun, mereka juga harus diberi pemahaman bahwa menjaga dan menghormati karakter bangsa mereka sendiri memiliki nilai yang sangat penting (Surahman, 2018).

Dengan pengenalan budaya Damar Kurung, Peserta didik dapat meningkatkan skill yang dimiliki, seperti menulis, membaca dan memahami, berbicara dan mempresentasikan. Beberapa aspek tersebut dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dan dalam lingkup kearifan budaya lokal. Peserta didik dapat mengembangkan ide kreatif dengan cara menulis dan berbicara, bagaimana asal usul Damar Kurung.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Menurut (Sugiyono, 2013) Tujuan metode kuantitatif ini adalah untuk mendeskripsikan dan menguji kemungkinan yang telah ditetapkan karena metode kuantitatif ini didefinisikan sebagai metode penelitian yang bersumber pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti sampel tertentu dengan sifat statistik dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Penelitian kuantitatif ini dengan menggunakan pertanyaan terstruktur atau sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis. Metode survei dipilih untuk mengetahui pengetahuan Peserta didik SD Muhammadiyah 1 GKB Gresik mengenai Damar Kurung.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode penelitian survei sehingga menyusun kuesioner dengan skala *interval Likert*, yaitu skala yang berisi 4 tingkat preferensi jawaban dengan pilihan Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Kuesioner juga diisi dengan lembar pertanyaan deskripsi dengan 3 pertanyaan mengenai Damar Kurung. Selain itu peneliti menggunakan metode wawancara, dan dokumentasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara langsung kepada informan terpilih yang dinilai mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan data yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan penelitian yang diajukan. Data-data yang digunakan oleh peneliti berasal dari data

primer dan data sekunder. Data primer yaitu jawaban dari kuesioner yang diberikan dan tindakan yang diberikan oleh informan ketika melakukan wawancara. Sedangkan data sekunder berupa dokumen-dokumen seperti laporan dan arsip yang mendukung data primer. Pada metode wawancara pada penelitian ini meliputi wawancara peneliti dengan direktur Museum Virtual Masmundari dan salah satu peserta didik yang telah melakukan kunjungan secara virtual ke Museum Virtual Masmundari. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi untuk memperoleh data-data tertentu yang tidak dapat ditemukan pada saat wawancara terhadap informan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada hasil wawancara yang telah dilakukan, dijelaskan bahwa Masmundari merupakan salah satu pengrajin atau mastro Damar Kurung yang dikenal oleh masyarakat luas, beliau adalah seseorang yang melestarikan Damar Kurung dari leluhur-leluhur terdahulu. Damar Kurung sendiri merupakan semacam lampion yang berbentuk kubus, mempunyai 4 sisi yang setiap sisinya diisi oleh gambar dan cerita-cerita budaya gresik. Beberapa contoh isi cerita dari budaya gresik adalah agustusan, pasar bandeng, ramadhan gresik, 7 bulanan anak, dan terdapat karakter fiksi yaitu nyonya muluk.

Museum Virtual Masmundari ini dibuat 2021 saat pandemi berlangsung, tujuan dibuatkan museum ini adalah untuk menyangkal *image* museum yang terkesan kuno dan *horror*. Selain itu, museum ini memudahkan akses dengan mengikuti perkembangan zaman teknologi. Selanjutnya, diharapkan adanya museum virtual ini banyak masyarakat dan peduli terhadap kebudayaan di sekitarnya. Berdasarkan data, sebagian besar mahasiswa dan pelajar yang banyak mengakses museum virtual ini. Museum virtual dibuat interaktif dan ramah terhadap Peserta didik SD, Peserta didik SD dapat mudah mengakses dan mudah memahami isi dari museum virtual ini karena dibuat dengan segi cerita.

Pada hasil kuesioner pengetahuan Peserta didik yang telah dibagikan kepada peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah 1 GKB Gresik tentang budaya lokal Damar Kurung dapat dianalisis sebagai berikut. 1) Terdapat 100% Peserta didik yang mengetahui bahwa Damar Kurung merupakan salah satu budaya di Kota Gresik; 2) Terdapat 96% Peserta didik yang mengetahui bentuk dari Damar Kurung,

terdapat 1 Peserta didik yang tidak mengisi kolom; 3) Terdapat 93% Peserta didik yang mengetahui Mbah Masmundari merupakan Maestro Damar Kurung, 1 Peserta didik tidak mengetahui, dan 1 Peserta didik tidak mengisi kolom; 4) Terdapat 100% Peserta didik mengetahui sisi-sisi lukisan dari Damar Kurung dan mengetahui Museum Virtual dapat diakses melalui *handphone*; 5) Terdapat 93% Peserta didik mengetahui sejarah Damar Kurung setelah menjelajahi Museum Virtual Masmundari, dan 7% Peserta didik tidak mengetahui. Selanjutnya, menurut hasil wawancara penulis terhadap Peserta didik hampir memiliki kesamaan jawaban. Peserta didik menjumpai atau melihat Damar Kurung diberbagai lokasi seperti sekolah, malam selawe, dan jalanan. Kemudian, sebagian besar Peserta didik mengetahui cerita kebudayaan Kota Gresik pada sisi Damar Kurung adalah pasar bandeng dan Malam Selawe.; 6) Pada Tahap akhir Peserta didik diminta untuk membuat 1-2 teks deskriptif dari apa yang sudah didapatkan setelah menjelajahi Museum Virtual Masmundari. 93% Peserta didik mampu membuat teks deskriptif mengenai asal-usul Damar Kurung dan Masmundari itu sendiri. Namun, 7% diantaranya hanya mampu membuat 2-3 kalimat saja.

Selain itu, berikut paparan penjelasan hasil pengumpulan data melalui studipustaka buku karya (R Nizar et al., 2021), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengakui Damar Kurung sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Pengakuan ini adalah hasil dari usaha keras masyarakat, terutama seniman- seniman di Gresik, yang berkomitmen untuk melestarikannya. Salah satu tokoh utama yang turut berperan dalam upaya ini adalah Masmundari, seorang perempuan yang berdedikasi. Masyarakat menganggap Masmundari sebagai seorang maestro dalam seni Damar Kurung yang sangat berpengaruh di Indonesia. Melalui kemampuannya dalam melukis dan dedikasinya yang tinggi, Masmundaritelah menciptakan lukisan Damar Kurung yang istimewa dan beda dari yang lain.

Berdasarkan jelajahan Museum Virtual Masmundari ditemukan beberapa isi cerita budaya dalam lukisan Damar Kurung, diantaranya sebagai berikut.

Pasar Bandeng Budaya Gresik tergambar pada Gambar 1 adalah tradisi yang sudah berlangsung sejak lama di Gresik. Pasar ini biasanya dirayakan setiap tahun pada malam 27 bulan ramadhan. Pasar ini merupakan perayaan untuk memperingati sejarah dan

budayaGresik. Pasar Bandeng dikenal karena fokusnya pada ikan bandeng. Ikan bandeng adalah salah satu komoditas perikanan yang penting di wilayah Gresik. Pada pasarini, ikan bandeng menjadi pusat perhatian, dan berbagai hidangan dan produk yang terkait dengan ikan ini ditampilkan dan dijual.

Agustusan seperti pada gambar 2 adalah bagian dari tradisi budaya yang populer di Indonesia, termasuk di Gresik. Kegiatan tersebut merujuk pada peringatan dan perayaan yang berhubungan dengan Hari Kemerdekaan Indonesia, yang jatuh pada tanggal 17 Agustus. Di Gresik, seperti di tempat lain wilayah Indonesia, Agustusan adalah momen penting untuk merayakan kemerdekaan dan menyatukan masyarakat.



Gambar 1. Sketsa Damar kurung “pasar bandeng”
sumber: Museum Virtual Masmundari



Gambar 2. Sketsa Damar kurung “Perayaan 17 Agustus di Kapal”
sumber: Museum Virtual Masmundari



Gambar 3. Sketsa Damar kurung “Nyonya Muluk”
sumber: Museum Virtual Masmundari

Salah satu lukisan dengan judul "Nyonya Muluk" pada gambar 3 yang disebut sebagai Ratu belanda dengan nama Ratu Wilhelmina. Ratu ini disebut pernah dirayakan terkait hari peringatan kenaikan tahta nya di wilayah koloni, Belanda. Salah satu lokasinya yaitu di

Jawa Timur pada masa Republik Indonesia Serikat. Dengan beragam kemeriahannya yang diwajibkan seluruh masyarakatnya turun ke jalan dalam perayaan tersebut.



Gambar 4. Sketsa Damar kurung “Pelabuhan”
sumber: Museum Virtual Masmundari

Budaya pelabuhan di Gresik seperti pada gambar 4 memiliki peran penting dalam sejarah dan kehidupan masyarakat setempat. Gresik adalah salah satu kota pesisir di Jawa Timur yang memiliki pelabuhan yang aktif dan berperan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pelabuhan Gresik masih berperan sebagai pusat perdagangan yang penting di Jawa Timur. Barang-barang dari berbagai daerah diangkut dan diperdagangkan di pelabuhan ini. Ini menciptakan keragaman barang dan budaya di kota Gresik.

Pada penelitian ini menganalisis mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Muhammadiyah 1 GKB Gresik, dengan meliputi beberapa aspek pembelajaran yaitu menyimak, membaca dan memeriksa, berbicara dan mempresentasikan, dan yang terakhir adalah menulis. Oleh karena itu, Museum Virtual Masmundari dapat dihubungkan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagai berikut. 1) Menulis. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Peserta didik di kelas 4 SD diajarkan untuk menulis deskripsi tentang berbagai objek atau tempat. Mereka dapat diminta untuk menulis deskripsi tentang Museum Virtual Masmundari, menggambarkan bagaimana museum ini diorganisir, koleksi apa yang ada di dalamnya, dan bagaimana museum ini mengenalkan budaya Gresik. Selain itu, Peserta didik dapat diminta untuk menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman mereka mengunjungi atau menjelajahi Museum Virtual Masmundari. Terlihat bahwa 97% dari peserta didik yang mengikuti Wawancara mereka dapat menciptakan narasi fiksi atau narasi berdasarkan pengalaman pribadi mereka dalam museum tersebut; 2) Membaca dan Memahami. Membaca pemahaman adalah kemampuan membaca yang terletak pada

tingkat yang lebih tinggi setelah membaca awal. Menurut Dalman (2017), membaca pemahaman adalah proses membaca dengan tujuan pemahaman. Dalam memanfaatkan bahan ajar berbasis kearifan lokal, 100% Peserta didik yang mengikuti tes Museum Virtual Masmundari dapat menjadi bahan bacaan informatif yang menarik bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan materi dari museum ini sebagai sumber informasi yang relevan untuk diajarkan dalam konteks pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk membaca dan memahami informasi yang ada. Dalam lukisan Damar Kurung, keempat sisinya memiliki cerita budaya tersendiri, Peserta didik dapat memahami budaya-budaya di Gresik melalui Damar Kurung; 3) Berbicara dan Mempresentasikan. Pada aspek ini, Peserta didik dapat melatih kemampuan komunikasi dan keterampilan menyampaikan ide. Museum Virtual Masmundari dapat digunakan oleh guru sebagai sumber inspirasi untuk kegiatan berbicara di kelas. Peserta didik dapat menceritakan tentang budaya Gresik yaitu seni Masmundari dan pengalaman mereka saat menjelajah museum virtual dengan bahasa dan ide mereka sendiri. Terlebih banyak budaya Gresik yang dipaparkan dalam lukisan Damar Kurung yang menjadi bahan Peserta didik dalam merangkai kata-kata dan kalimat.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa 100% Peserta didik yang mengetahui bahwa 1) Damar Kurung merupakan salah satu budaya di Kota Gresik; 2) Terdapat 93% Peserta didik mengetahui sejarah Damar Kurung setelah menjelajahi Museum Virtual Masmundari, dan 7% Peserta didik tidak mengetahui; 3) Terdapat 93% Peserta didik mampu membuat teks deskriptif mengenai asal-usul Damar Kurung dan Masmundari itu sendiri. Namun, 7% diantaranya hanya mampu membuat 2-3 kalimat saja.

Dari paparan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Museum Virtual Masmundari menjadi inspirasi dalam aspek-aspek mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Aspek-aspek tersebut meliputi menulis, membaca dan memahami, berbicara dan mempresentasikan. Saat menjelajah Museum Masmundari, Peserta didik akan menemukan banyak hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahui terutama mengenai asal usul Damar Kurung. Cerita-cerita budaya Gresik terlukis dalam setiap sisi-sisi Damar Kurung yang bisa

menjadi bahan ajar untuk mengembangkan aspek-aspek mata pelajaran Bahasa Indonesia

Daftar Pustaka

- Herdin, M., Robin, A. & Andi. (2022). Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisas. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111-118. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>
- Irmayati, D. (2016). *Peran Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Era Globalisasi*. Yogyakarta : UNY
- Mallory Glaser. (2021). *Are Virtual Museums Worth It?: Discovering Gen Z's Perception of Virtual Museum Visits in light of the Covid-19 Pandemic*.
- Oktavianti, I., Pd, M., Zuliana, E., & Ratnasari, Y. (2017). *Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah*. FKIP Universitas Muara Kudus.
- Qomariyah, N. W. (2019). *SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra)*. 3. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/>
- R Nizar, Wulandari Ika, & Nugraha Wildan Erhu. (2021). *MASMUNDARI - Cahaya dan imajinasi yang hidup*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surahman. (2018). Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya di Masa Pandemi. *SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra)*. 1-7. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/>
- Tinja, Y., & Malikh Towaf, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9990>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1-11. <https://doi.org/10.30742/TPD.V1I02.857>
- Utama M. Wahyu Putra. (2016). Keberadaan Seni Lukis Damar Kurung Masmundari. *Brikolase*, 1-21. <https://doi.org/10.33153/bri.v8i1.1803>