

E-ISSN/ISBN:	ELEMENTA: JURNAL PRODI PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	Vol. 1 , No. 1, Februari 2019 Halaman:61-70.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ILMU SOSIAL BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
(KAIN SASIRANGAN KHAS KALIMANTAN)**

Normalasarie¹, Siti Aulia²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Banjarmasin
normala.sari142@gmail.com, st.aulia7@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pengajaran berbasis kearifan lokal dan untuk memperkenalkan pakaian khas Kalimantan. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun media pengajaran untuk melestarikan benda-benda budaya yang terancam punah di Kalimantan. Penelitian ini dilakukan menggunakan model yang diusulkan oleh William W Lee dan Diana L Owens (2004) yang terdiri dari 5 (lima) tahap. Pertama, tahap analisis penilaian yang dibagi menjadi penilaian kebutuhan dan analisis front-end. Tahap ini mengungkapkan informasi lengkap tentang jenis media yang akan dikembangkan. Kedua, tahap desain dan produksi media dibuat. Ketiga adalah tahap pengembangan di mana desain diubah menjadi bentuk fisik. Keempat, tahap implementasi berisi validasi ahli dari media. Tahap kelima adalah evaluasi media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Data kemudian dianalisis pada tiga langkah analisis, uji lapangan, uji skala terbatas, dan uji produk operasional. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media direkomendasikan karena meningkatkan kemampuan, minat, dan prestasi siswa sehingga juga sesuai bagi siswa PPL untuk digunakan pada periode magang selanjutnya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kain sasirangan, Kearifan lokal*

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA SOCIAL CULTURE SCIENCE BASED
ON LOCAL FRIENDS (KALIMANTAN SPECIAL DESIGN CLOTHES)**

Abstract: *this study is aimed to produce local wisdom based teaching media and to introduce Kalimantan's unique garment. The objective of this study is constructs a teaching media to preserve endangered cultural items in Kalimantan. This study is carried under a model proposed by William W Lee and Diana L Owens (2004) which consists of 5 (five) stages. First, assessment analysis stage which is divided into need assessment and front -end analysis. This stage reveals complete information on kinds of media to be developed. Second, design stage where the blueprint and the production schedule of the media are made. Third is the development stage where the design is transformed into physical form. Fourth, the implementation stage contains expert validation of the media. Fifth stage is the evaluation of the media. The instrument applied in this study is questionnaire. The data then analyzed on three steps of analysis, field test, limited scale test, and operational product test. The result of this study reveals that the use of the media is recommended since it enhances the ability, the interest, and the achievement of students thus it is also appropriate for PPL students to be used on their apprenticeship period.*

Keywords: *teaching media, sasirangan cloth, local wisdom*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Indonesia memberikan keanekaragaman pengetahuan dan pemahaman, tanpa adanya sosial budaya dalam setiap daerah akan memberikan dampak negatif dan bahkan menjadi ancaman terhadap keberadaan kebudayaan setiap daerah dan kearifan lokal lainnya. Hal ini harus menjadi perhatian khusus bagi pemerintah dalam melestarikan keberadaan budaya daerah.

Sekolah menjadi wadah formal dalam memperoleh pengetahuan serta membentuk karakter bangsa. Kepekaan sekolah tentunya dapat dilihat dari bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, tentunya lebih difokuskan pada mata pelajaran sosial budaya yang mengajarkan tentang budaya lokal, kerajinan lokal, dan materi-materi yang bersifat kebudayaan. Siswandi, Taruna & Purnaweni (2011) mengatakan bahwa kearifan lokal yang sering dikonsepsikan sebagai pengetahuan setempat (*Lokal knowledge*), kecerdasan setempat (*local genius*) dan kearifan lokal setempat (*local wisdom*). Namun kegiatan pembelajaran sosial budaya hanya diisi dengan kegiatan kesenian secara umum saja tanpa adanya batasan khusus yang membahas tentang khusus budaya pulau Kalimantan.

Informasi yang diperoleh melalui salah seorang dosen mata pelajaran sosial budaya sangat memerlukan media sebagai panduan dalam memperoleh informasi tentang pengenalan budaya seperti cara mengolah dan menjahit kain has Kalimantan yang diberi nama kain sasirangan, ketidaksediaan media ini menjadikan dosen mengalami kesulitan dalam mempraktikkan mahasiswanya dalam membuat kain tersebut, oleh karena itu perlu adanya dukungan dari semua pihak untuk melestarikan budaya tersebut.

Salah satu solusi untuk mengenalkan dan melestarikan budaya yaitu dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal dapat dikenalkan melalui pembelajaran sosial budaya sebagai perantaranya. Pembuatan media dapat dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya media audio, media visual, dan media audio visual. Pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu dalam pembelajaran karena selain terjangkau secara ekonomis, dapat melatih keterampilan motorik pada anak.

Penelitian yang relevan mengenai penggabungan kearifan lokal dalam pembelajaran juga pernah dilakukan oleh peneliti lain Suastra (2011) didapatkan hasil bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal bisa memiliki nilai mencapai 65 %, Aji Saputra, Sri Wahyuni, Rif ati Dina Handayani (2016) didapatkan hasil penelitiannya dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari secara menyeluruh dan Tjetjep Rohendi Rohidi (2014) didapatkan penelitian yang memasukan unsur budaya akan menumbuhkan pada setiap individu ciri-ciri kreatif, inisiatif, dan imajinasi yang subur dan kemampuan bertindak secara kritis.

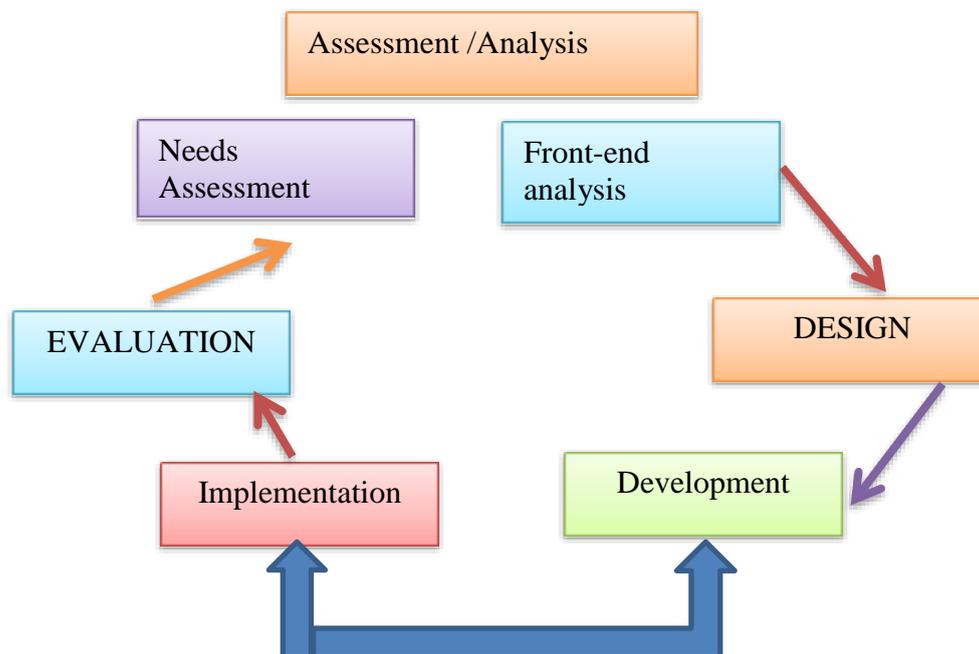
Berdasarkan need analysis di atas maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Sosial Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Kain Sasirangan Khas Kalimantan)

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal khas Kalimantan untuk mahasiswa STKIP PGRI Banjarmasin jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tahapan- Tahapan Penelitian Pengembangan adalah.

Gambar 1. Langkah Penelitian Pengembangan



Sumber: William W. Lee Diana L.Owens 2004

Berdasarkan gambar 1 Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model Lee & Owen terdiri dari lima tahap, yaitu penilaian/analisis (assessment analysis) yang meliputi analisis kebutuhan (need assessment) dan analisis akhir (front-end analysis) desain (design) pengembangan (development), implementasi (implementation) dan Evaluasi (evaluation)

1. Tahap Pertama

Tahap pertama adalah tahap penilaian dan analisis (assessment/analysis) yang dibagi menjadi dua bagian yaitu penilaian kebutuhan (need assessment) dan analisis awal akhir (front-end analysis) (lee & Owens 2004)

a. Need Assessment (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara langsung dan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan dosen kampus STKIP PGRI Banjarmasin, tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan

b. Front-end Analysis

Tahap front-end Analysis bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai apa yang akan dikembangkan

2. Tahap kedua

Adalah tahap desain, tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan media, pada tahap ini juga meliputi kegiatan merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan dan merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam media. Pengembangan juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens

3. Tahap ketiga

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, tahap ini meliputi pembuatan storyboard sebagai fungsi atau pedoman bagi pengguna media, melakukan review atau perbaikan yang diperlukan sehingga produk dinilai layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan terakhir pengemasan produk dalam bentuk CD (compact disk)

4. Tahap Keempat

Tahap keempat adalah implementasi, pada tahap ini dilakukan validasi ahli materi, setelah produk dinyatakan layak oleh peneliti selanjutnya diujicoba kepada mahasiswa STKIP PGRI Banjarmasin semester 2

5. Tahap Kelima

Tahap kelima adalah tahap evaluasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk media. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kevalidan media yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil ujicoba produk

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di kampus STKIP PGRI Banjarmasin Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar semester 2, peneliti memilih kelas ini karena terdapat permasalahan dalam pembelajaran ilmu sosial budaya dalam melukis dan membuat kain khas Kalimantan yaitu sasirangan. Dan sebelumnya belum pernah dibuatkan media yang berkaitan dengan materi tersebut

1. Waktu Penelitian

Dilaksanakan bulan Januari 2019 sampai dengan maret 2019 di STKIP PGRI Banjarmasin Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

c. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam metode dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media mengenai media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner

berstruktur dengan menggunakan skala *Likert*. Alternative jawaban menurut skala *likert* yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K) dan sangat kurang (SK) (Sukardi,2009)

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa saat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal materinya cara membuat kain sasirangan khas kalimantan selatan. Observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media digunakan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran dosen dan mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Tabel 3.1

No	Kriteria Pencapaian Nilai (Keefektifan)	Tingkat Efektifitas/validitas
1	81,00 - 100,00 %	Sangat Valid, sangat efektif
2	61,00- 80,00 %	Cukup Valid, cukup efektif
3	41,00 - 60,00 %	Kurang Valid, Kurang Efektif
4	21,00 - 40,00 %	Tidak Valid, tidak Efektif
5	00,00 - 20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif

Sumber : Sa,dun Akbar 2013

Menentukan nilai (%) kriteria keefektifan menggunakan rumus :

$$\text{Validasi audience} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100 \% = \dots$$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik (nilai hasil uji yang dicapai mahasiswa)

TSh = Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai mahasiswa)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data berasal dari uji coba produk pada audien (mahasiswa) semester 2 STKIP PGRI Banjarmasin, data hasil penilaian mahasiswa terhadap media Pembelajaran diperoleh dari beberapa aspek meliputi aspek tampilan, kemenarikan, bahasa dan pengoperasian. Distribusi frekuensi skor masing-masing aspek adalah sebagai berikut.

Aspek Tampilan

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan

Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
Sangat Layak	25	75,7 %
Layak	8	24,2 %
Tidak layak	-	-
Sangat tidak layak	-	-
Σ	33	99,9 %

Berdasarkan table 4.1 diketahui bahwa dari 33 orang mahasiswa subyek uji coba (99,9%) memberikan tampilan sangat layak dan layak. Sementara itu tidak ada mahasiswa yang memberikan tidak layak

Tabel 4.2 Frekuensi Aspek Kemenarikan

Kualifikasi	Frekuensi	Presentasi
Sangat Layak	26	78,7 %
Layak	5	15,1 %
Tidak layak	2	6,06 %
Sangat tidak layak	-	-
Σ	33	99,86 %

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebanyak 26 orang mahasiswa dari 33 subyek uji coba dengan nilai rata-rata (78,7%) memberikan kualifikasi sangat layak dan layak untuk aspek kemenarikan media yang telah diujicoba, sementara itu ada 2 mahasiswa dari 33 subyek uji coba yang memberikan kualifikasi tidak layak dengan nilai rata-rata (6,06%)

Tabel 4.3 Frekuensi Aspek Pengoperasian

Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
Sangat Layak	25	75,7 %
Layak	6	18,1 %
Tidak layak	2	6,06%
Sangat tidak layak	-	-
Σ	33	99,86 %

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebanyak 25 mahasiswa dari 33 subyek uji coba memberikan kualifikasi sangat layak dan layak dengan nilai rata-rata (75,7%), kemudian terdapat 6 orang mahasiswa dari 33 subyek uji coba yang memberikan kualifikasi layak dengan nilai rata-rata (18,1%).

Untuk hasil perhitungan skor rata-rata uji coba media kepada audien/mahasiswa dari beberapa aspek meliputi aspek tampilan, kemenarikan, bahasa, dan pengoprasian dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.4 Penggabungan dari beberapa Aspek

Kualifikasi	Persentase	Katagori
Tampilan	90 %	Sangat Valid
Kemenarikan	90 %	Sangat Valid
Pengoperasian	99 %	Sangat Valid
Σ	33	90 %

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan minimal baik, sebagai hasil penelitian baik dari ahli media, ahli materi, maupun penilaian dari mahasiswa. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada setiap aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan dan aspek teknis dengan minimal nilai baik, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media berbasis kearifan lokal yang telah terintegrasi dengan kearifan lokal Kalimantan misalnya membuat kain khas asal Banjarmasin yaitu kain sasirangan.

pengembangan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal sangatlah diperlukan. Hal ini merupakan bentuk keleluasaan untuk mengembangkan keunikan, budaya, keunggulan yang berbasis kearifan lokal. Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu rekomendasi hasil penelitian yang lebih aplikatif dalam pengembangan bahan ajar media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Media sebagai alat bantu mengajar yang dikembangkan dalam modul ini sebagai produk nyata yang turut serta menjaga kearifan lokal dari beberapa daerah. Hal ini sebagai upaya memperkenalkan budaya serta meneruskan dari generasi ke generasi. Beberapa bentuk pengetahuan tradisional itu muncul lewat cerita-cerita motif kain sasirangan bernuansa kearifan lokal, gambar visual yang memuat unsur-unsur budaya.

Hasil pengembangan media yang dikembangkan pada penelitian ini berisi materi pembuatan kain sasirangan yang berintegrasi kearifan lokal Banjarmasin yaitu pada pembuatan kain sasirangan. Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa sebanyak 33 mahasiswa dari 25 subjek uji coba memberikan kualifikasi sangat layak dengan rata-rata (75,7%) kemudian terdapat 8 orang mahasiswa dari 33 subyek uji coba yang memberikan kualifikasi layak dengan nilai rata-rata (24,2%).

Untuk hasil perhitungan skor rata-rata ujicoba media kepada mahasiswa dari beberapa aspek meliputi aspek tampilan, kemenarikan, bahasa, dan pengoprasian.

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan sangat baik, sebagai hasil penelitian baik dari para ahli media maupun ahli materi. Pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis kearifan lokal

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan ini dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Pertama prosedur pengembangan media ini melalui empat tahapan yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan desain pembelajaran, produksi media pembelajaran dan evaluasi. Semua tahapan tersebut telah selesai dilakukan sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dalam kepingan CD pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Saputra, dkk. (2016). *Pengembangan Modul IPA berbasis Kearifan Lokal daerah Pesisir Puger Pada Poko Bahasan Sistem Transportasi Di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.5 No.2 September 2016.
- Rohidi, Tjeptjep Rohendi, (2011), *Metodologi Penelitian Seni*, Citra Prima Nusantara, Semarang.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Lee, William W., dan Diana L.Owens.(2004).*Multimedia-Based Instructional Design*.Pfeiffer, San Fransisco.
- Heinich, Robert; dkk.(1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Wiley & Son
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember : Pena Salsabila.
- Suastra, I Wayan. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal untuk Mengembangkan Kompetensi Dasar Sains dan Nilai Kearifan Lokal di SMP*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan5(3), 258- 273.
- Sa,dun Akbar 2013. *Intrumen perangkat Pembelajaran*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya

Appendix a
Konten media pembelajaran



