

POP UP KEBUDAYAAN BERBASIS AUDIO SEBAGAI PENANAMAN KARAKTER BUDAYA UNTUK SD KELAS 4

Endah Istiqomah¹, Hindun Nur 'Aisyah² and Nur Milati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

³ Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

¹endahisti28@gmail.com, ²hindunnuraisyah1998@gmail.com,
³nurmilati678@gmail.com

Abstract

Cultural character education has decreased, this can be seen from the low understanding and interest of elementary school students in learning Indonesian culture. Based on research conducted by researchers at SDN Triharjo, it was found that cultural character education has not been carried out optimally, especially in class 4. This is in accordance with the 2013 curriculum, material related to culture. One reason is that cultural education is still lacking, there is no innovation to create a character of cultural love. The purpose of this study was to develop audio-based POP UP culture media as a planting of cultural character for grade 4 elementary schools. The research method used was research and development with the development model of ADDIE Nada Aldoobie (2015). The model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 28 4th grade students at Triharjo Elementary School. Research begins with the data analysis stage with data collection techniques. Followed by designing media equipped with a light sensor to turn on audio. This media can instill cultural character. This media can also be used in accordance with student learning styles, namely visual, audio and kinesthetic. The next step is validation, with the results of 97% media validation and 83.07% material validation. Next is the implementation with a result of an increase of 44.754% related to understanding culture. Evaluation of this research is that there is a need to expand.

Keywords: Culture, POP UP, Young Generation.

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam mengembangkan ranah afektif, salah satunya bagi anak SD. Pendidikan karakter tersebut diterapkan

sesuai dengan materi dari standar isi kurikulum di SD. Salah satu pendidikan karakter yang perlu diterapkan pada siswa SD yaitu karakter budaya. Hal tersebut dikarenakan karakter budaya dapat membentuk pribadi siswa agar memiliki nilai-nilai luhur bangsa dan dapat menjadi warga negara yang baik (Rachmadyanti, 2017). Adapun siswa SD yang diberikan pendidikan karakter yaitu siswa SD kelas 4, hal tersebut dikarenakan sesuai UU no 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 yang berkaitan kebudayaan terdapat pada materi kelas 4 tema 1 “Indahnya Kebersamaan”.

Pentingnya pendidikan karakter ini merupakan tantangan permasalahan saat ini yaitu arus globalisasi ini mengakibatkan masuknya berbagai budaya asing ke Indonesia. Hal ini merupakan ancaman terbesar yang dihadapi oleh setiap negara. Ancaman tersebut dapat menimbulkan krisis sosial, intelektual, moral, dan yang terparah adalah krisis karakter yang menjurus kepada krisis identitas bangsa. Masalah *fundamental* lainnya dari ancaman globalisasi adalah keterbukaan informasi yang memudahkan berbagai macam ideologi asing yang masuk ke Indonesia dan mengancam runtuhnya karakter bangsa Indonesia serta memicu maraknya kasus-kasus dekadensi karakter (Komalasari & Pamungkas, 2018: 1).

Menghadapi kabar buruk tersebut, perlu adanya upaya lebih untuk menjaga dan mempertahankan kebudayaan yang ada. Salah satu caranya adalah memperkenalkan kebudayaan Indonesia pada anak sejak dini. Menurut Darul Hamim dkk mengenalkan budaya bangsa kepada anak akan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mencintai budaya bangsa (dalam Hasan 2005). Pengenalan kebudayaan kepada anak dapat dilakukan melalui pendidikan, salah satunya dijenjang sekolah dasar (SD). Hal ini sejalan dengan target bangsa Indonesia dalam upaya mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang diharapkan dapat tercapai pada tahun 2030 nanti. Hal ini dapat dilakukan dengan bertumpuan pada tujuan pendidikan nasional yaitu mewujudkan bangsa yang maju dan membangun karakter yang bermartabat.

Berdasarkan kurikulum 2013 yang memiliki *Grand design* “Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT)” berbasis muatan local sebagai bahan ajar pelengkap bidang kebudayaan oleh karena itu peserta didik

diharapkan dapat mengenal dan lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budaya di daerah terdekatnya (kebudayaan.kemdikbud.go.id). Hal tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara kepada guru Sekolah Dasar di SDN Triharjo Sleman, Yogyakarta menyatakan bahwa saat ini siswa telah mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia. Salah satu kebudayaan di Indonesia yang perlu dipelajari yaitu kebudayaan Yogyakarta, dikarenakan siswa harus mengetahui lingkungan terdekat terlebih dahulu. Sesuai dengan pendapat Rahmad, 2016 (dalam Tasrif 2008) yaitu ruang lingkup IPS salah satunya ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.

Salah satu sulitnya pembelajaran budaya dapat diterima dengan baik oleh anak adalah dengan banyaknya budaya asing yang masuk. Anak-anak muda masa kini banyak tertarik dengan tarian modern, tarian yang menurut mereka adalah tarian yang kekinian dan tidak ketinggalan zaman (Azidiky, 2016). Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat siswa tertarik budaya Indonesia. Salah satu inovasi tersebut melalui media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2006:26) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta siswa belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Media *POP UP* telah dibuktikan bahwa dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian Belva Adiza, dkk (2015) yang menyatakan bahwa peningkatan penggunaan media *pop up* dari 2,695 menjadi 7,522. Terlebih bagi anak SD media *POP UP* merupakan konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya inovasi dalam bidang pendidikan berupa “*Pop Up* Kebudayaan Berbasis Audio Sebagai Penanaman Karakter Budaya untuk SD Kelas 4”. Adanya inovasi media *POP UP* dengan audio ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk menanamkan nilai karakter pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Indonesia sehingga dapat menanamkan karakter budaya di kalangan siswa SD.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model dari penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Aldoobie, Nada: 2015). Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian bertujuan mengembangkan media POP UP Kebudayaan sebagai penanaman karakter cinta budaya. *Analysis* peneliti di SDN Triharjo khususnya kelas 4 dengan teknik pengambilan data wawancara dan memberikan angket kepada siswa. Peneliti menggunakan angket untuk menganalisis kebutuhan tentang media yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menggunakan 2 instrumen yaitu instrument untuk materi yang akan dimasukkan ke media dan bentuk serta gambar yang digunakan. Materi yang perlu dimasukkan sesuai dengan materi siswa kelas 4 SD dalam media POP UP ini. Subjek dari pengumpulan data ini yaitu kelas 4A sebanyak 28 siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk media pembelajaran POP UP Kebudayaan berbasis Audio yang dikembangkan dengan metode penelitian ADDIE. Penelitian ini dimulai dengan tahapan analisis yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan dari permasalahan rendahnya pengetahuan kebudayaan di SD N Triharjo Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas 4 SD dan juga siswa kelas 4 bawah ketertarikan tentang kebudayaan masih kurang, hal tersebut disebabkan karena kurang adanya media yang menarik dan bersifat interaktif.

Tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tahapan sebelumnya, peneliti mendapatkan hasil berupa rancangan desain media. Selanjutnya peneliti menyusun tes dan instrumen assessment

kebutuhan awal yang akan disajikan pada salah satu media pop kebudayaan berbasis audio. Pemilihan format berupa pendesainan isi media, pendekatan, dan pengorganisasian konten audio. Desain awal melakukan perancangan alat yang digunakan untuk audio. Perancangan dilakukan dengan menggunakan komponen-komponen seperti arduino, modul MP3, LDR.

Tahap pengembangan media ini, dengan melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validator ahli media oleh Sungkono., M.Pd selaku dosen teknologi pendidikan. Sedangkan validator ahli materi oleh Dr. Anwar Senen., M.Pd selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar. Berikut adalah hasil dari validasi media dan validasi materi.

Tabel 4.1 Hasil validasi media dan validasi materi

Validasi	Skor
Validasi media	97,00%
Validasi materi	83,07%

Berdasarkan skala presentase kelayakan menurut Sunari dan Rahmawati dalam Auliya (2017:55) media tersebut layak untuk diuji coba.

Tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba di SD N Triharjo siswa kelas 4 pada tanggal 17 Juni 2019 dan 18 Juni 2019. Peneliti melakukan implementasi media dengan cara mengajarkan penggunaan media. Awal dari penggunaan media ini adalah dengan memberikan apersepsi tentang budaya yang ada di Indonesia. Guru memberikan media dan memberikan pemahaman tentang kebudayaan menggunakan media. Pembelajaran budaya melalui ini diawali dengan mempelajari budaya yang ada di lingkungan terdekat siswa. Media ini mempunyai audio otomatis yang akan langsung berbunyi apabila dibuka, namun sebelum itu menekan tombol on terlebih dahulu untuk mengaktifkan audionya.

Hasil implementasi media ini adalah siswa dapat menanamkan karakter budaya, sehingga mampu memahami pentingnya kebudayaan dan bangga akan rasa memiliki kebudayaan tersebut. Setelah melakukan implementasi, peneliti menggunakan post test dan pre test untuk melihat kenaikan pemahaman siswa terhadap kebudayaan dengan sebelum dan setelah adanya media.

Tabel 1 hasil pretest sebelum adanya media

No.	Indikator	% Skor
1.	Pengetahuan tentang tarian	29,41 %
2.	Pengetahuan tentang senjata daerah	23,52 %
3.	Pengetahuan tentang makanan daerah	17,65 %
4.	Pengetahuan tentang rumah adat	55,80 %
5.	Pengetahuan tentang pakaian adat	29,41 %

Table 2 hasil post test setelah adanya media

No.	Indikator	% Skor
1.	Pengetahuan tentang tarian	69,07 %
2.	Pengetahuan tentang senjata daerah	71,11 %
3.	Pengetahuan tentang makanan daerah	69,41 %
4.	Pengetahuan tentang rumah adat	89,17 %
5.	Pengetahuan tentang pakaian adat	80,80 %

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Evaluasi dari penelitian media *POP UP* kebudayaan berbasis audio yaitu perlu adanya pengembangan media tersebut diberbagai daerah di Indonesia secara meluas, khususnya pada kelas 4 SD. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai media interaktif untuk memperbaiki karakter budaya pada generasi muda di seluruh Indonesia.

Pembahasan

Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat (Taylor dalam Hana, dkk: 2016). Selain itu kebudayaan memiliki beberapa wujud yang meliputi. Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma. Kedua wujud

kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat. Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 2009).

Kebudayaan perlu diterapkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan dan kebudayaan seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan, melainkan saling melengkapi. Hasbullah (dalam Septiana, 2016) menyatakan bahwa pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Tugas pendidikan dalam mempertahankan nilai luhur budaya dapat dilakukan dengan mengenalkan kebudayaan.

Alex Agboola dalam jurnal yang berjudul *Bring Character Education into Classroom* (2012:168) menyatakan bahwa kebijakan pendidikan harus mengambil inisiatif untuk mengaktualisasikan pendidikan moral dalam sistem sekolah. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan pembelajaran budaya berkaitan erat dengan pendidikan karakter. Lickona dalam Samani dan Hariyanto (2011:44) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang dirancang secara sengaja untuk memperbaiki karakter para siswa. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

Oleh karena itu penerapan karakter di sekolah sangatlah penting. Media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam membantu guru untuk mengenalkan pembelajaran secara interaktif dan juga membuat siswa menjadi kreatif dan bersemangat dalam pembelajaran, hal ini diperkuat oleh Sanjaya (2012: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan

sebagai pengenalan pendidikan budaya dan penanaman karakter kebudayaan yaitu POP UP Kebudayaan berbasis audio. Media POP UP ini dibuat sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa anak SD termasuk dalam tahap operasional konkret yang artinya membutuhkan sesuatu yang nyata dalam belajarnya. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kelas 4 SD, hal tersebut dikarenakan sesuai UU no 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 yang berkaitan kebudayaan terdapat pada materi kelas 4 tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, dalam tema ini terdapat materi tentang kebudayaan.

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, menghasilkan validasi media dengan skor 97% dan validasi materi dengan skor 83,07%. Kemudian hasil implementasi sebelum adanya media yaitu 31,158 % dan setelah adanya media yaitu 75,912 % sehingga dengan adanya media ini dapat meningkatkan 44,754 %.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis bahwa siswa kelas 4 SD bahwa 31.158 % anak yang mengetahui kebudayaan di Indonesia. Penelitian ini menghasilkan media POP UP Kebudayaan dengan audio yang berbunyi secara otomatis setelah dibuka karena menggunakan sensor cahaya, sebagai salah satu media untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan dan karakter budaya. Hasil dari implemetasi media buku *Pup Up* berbasis audio ini adalah siswa dapat menanamkan karakter budaya, sehingga mampu memahami pentingnya kebudayaan dan bangga akan rasa memiliki kebudayaan tersebut dan juga mendapatkan presentase 75,912 %. Contoh konkretnya yaitu siswa memiliki cinta budaya sehingga timbul rasa percaya diri dan bangga dalam menggunakan kebudayaan daerahnya.

Daftar Pustaka

- Agboola, Alex.dkk. (2012). *Bring Character Education into Classroom. European Journal Of Educational Research*: Vol. 1, No. 2.
- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*. Vol 5 No 6
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azidky, Mochammad Jimly. 2016. *Tergesernya Budaya Asli Indonesia oleh*

- Budaya Barat. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/mochammadjimly/5750657bc723bde10ae99182/tergesernya-budaya-asli-indonesia-oleh-budaya-barat> pada tanggal 21 Juni 2019
- Darul Hamim, dkk. (2019). *YOKOM (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal PENA|Volume 3|Nomor 2|ISSN 2355-3766|536. <https://media.neliti.com/media/publications/247805-yokom-yogya-komikinovasi-komik-interakt-78b360e9.pdf> di akses pada tanggal 19 Juni 2019 pukul 15.42 WIB.
- Ditpkt. (2014). *Kurikulum 2013 Implementasikan Grand Design Bidang*
- Horton, P. B & Chester L. H. (1996). *Sosiologi*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kebudayaan. Diakses melalui <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkt/kurikulum-2013implementasikan-grand-design-bidang-kebudayaan/> pada tanggal 19 Juni 2019
- Mauludea, Hana dkk. (2016). *Budaya Masyarakat Suku Talang Mamak Dalam Bagian Civic Culture*. Jurnal Edukasi. Vol 14 No 1
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar antropologi I*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prayogi, Ryan & Endang Danial. (2016). *Pergeseran Nilai-nilai Budaya pada Suku Bonai sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*. HUMANIKA. Vol. 23 No. 1
- Pudyastuti, Septiana Ari. 2016. *Implementasi Kebijakan Pendidikan Berbasis Budaya di SD Negeri Mendirol Kabupaten Kulon Progo*. Jurnal Kebijakan Pendidikan. Vol 5 No 7.
- Rachmadyanti, Putri. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol 3 No 2
- Rahmad. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Journal Muallimuna. VOL. 2, NO. 1, OKTOBER, 2016. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmupengetahuan-sosial-ips-pa.pdf> diakses pada tanggal 19 Juni 2019 pukul 15.45 WIB.
- Tasrif. (2008). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press
- UU Nomor 13 Tahun 2012 Tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta