

**PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN KEARIFAN LOKAL BUDAYA
CIREBON BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER
BAGI MAHASISWA**
Siti Aisyah, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui seperti apa media pendidikan kearifan lokal Cirebon berbasis aplikasi android; (2) Mengetahui apakah media pendidikan kearifan lokal Cirebon berbasis aplikasi android dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) diadopsi dari model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Tahap *define* merupakan tahap awal untuk memilih dan menetapkan konten kearifan lokal yang mengandung nilai pendidikan karakter. Tahap *design* merupakan tahap pembuatan *draft* awal aplikasi android. Pada tahap *develop draft* aplikasi android divalidasi oleh validator kemudian dilakukan uji coba pertama. Dari uji coba pertama dilakukan perbaikan pada aplikasi android untuk selanjutnya digunakan pada uji coba kedua. Tahap *disseminate* dilaksanakan dengan cara mengunggah aplikasi android kearifan lokal Cirebon di situs *playstore*. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif pada saran/komentar validator, dan skor penilaian media oleh validator serta mahasiswa. Hasil pengembangan aplikasi android ini dinilai sangat baik secara keseluruhan oleh validator dan mahasiswa dengan kriteria isi konten yang cukup luas namun uraiannya singkat dan padat dan mengandung muatan pendidikan karakter, kriteria desain grafis *layout* yang sederhana namun informatif dan variatif dalam penyajian tulisannya, serta kriteria foto dan gambar yang dapat menjadi daya tarik konten.

Kata kunci: *Kearifan lokal, pendidikan karakter, aplikasi android*

PENDAHULUAN

Kearifan lokal mempunyai arti sangat penting bagi anak didik kita. Nilai-nilai kerja keras, pantang mundur, dan tidak kenal menyerah perlu diajarkan pada generasi penerus kita. Dengan demikian, pendidikan karakter melalui kearifan lokal seharusnya gencar diperkenalkan dalam dunia media yang dewasa ini begitu cepat dan terbuka.

Dalam ruang lingkup kearifan lokal yang lebih spesifik, yakni daerah Cirebon, pembahasan ini akan diangkat. Cirebon

sebagai daerah yang memiliki banyak warisan budaya sangat kaya akan kearifan lokal. Dari mulai warisan nilai-nilai dari Sunan Gunung Jati, tradisi, bahasa, hingga warisan peninggalan fisik seperti situs-situs. Namun fakta di lapangan, Cirebon kini cukup dikenal lewat kasus-kasus geng motor yang dilakukan oknum-oknum tidak bertanggungjawab yang notabene merupakan pelajar. Ironi lain yaitu beberapa peninggalan warisan budaya yang berbentuk fisik kurang begitu diperhatikan. Begitu-pun dengan identitas-

identitas seperti bahasa, sikap, dan lain sebagainya, dirasa sudah luntur dari jiwa generasi muda Cirebon.

Kemajuan teknologi juga sangat terasa di Cirebon, khususnya teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi secara spesifik ditandai dengan akses internet yang cukup luas di berbagai sudut daerah, hingga ketersediaan fasilitas informasi berupa gawai yang sudah cukup tinggi di berbagai kalangan masyarakat Cirebon. Kondisi ini pada akhirnya menciptakan strategi yang secara integral akan dapat menjadi salah satu solusi alternatif dari permasalahan tentang kearifan lokal Cirebon yang mulai luntur pada jiwa pemuda Cirebon. Solusi ini yaitu memanfaatkan teknologi informasi yang sudah dominan di masyarakat Cirebon, yaitu gawai berbasis android, sebagai inovasi sumber media dalam dunia media untuk menggencarkan pendidikan karakter dengan nilai kearifan lokal didalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, et al., 1974: 5).

Hasil penelitian pada tahap awal yakni pendefinisian, dan penetapan konten-konten apa saja yang akan dimuat dalam media berbasis android ini. Dasar dari pemilihan konten-konten yang akan diangkat dalam media ini adalah kearifan lokal yang menjadi ciri khas masyarakat Cirebon yang mengandung nilai pendidikan karakter. Pada tahap ini ditetapkan kerangka konten sebagai berikut: Kearifan Lokal dalam Petatah-Petitih; Kearifan Lokal dalam Tradisi; Kearifan Lokal dalam Batik; Kearifan Lokal dalam Kesenian; Kearifan Lokal dalam Bangunan Peninggalan; Kearifan Lokal dalam Kuliner Khas..

Setelah kerangka konten jadi, peneliti mulai mengembangkan isi konten baik secara substansial maupun implementasinya pada aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon. Kepadatan isi konten, *layouting*, tipografi, dan integrasi dengan nilai-nilai dalam pendidikan karakter menjadi fokus utama dalam pengembangan media pada tahap ini. Hasil dari tahap ini yaitu rancangan awal media aplikasi android sebagai produk awal. Pada tahap *develop draft* aplikasi android divalidasi oleh validator untuk dilakukan perbaikan sebelum dilakukan uji coba. Uji coba pertama berperan sebagai uji awal dari produk yang sudah direvisi dari

masukannya saran/komentar validator ahli dan praktisi. Setelah uji coba pertama yang diujikan pada 10 mahasiswa IAIN Syekh Nurjati yang dipilih secara acak. Aplikasi android kemudian direvisi kembali untuk digunakan pada uji coba kedua. Uji coba kedua dilakukan pada 10 mahasiswa UNSWAGATI Cirebon, juga secara acak. Hasil uji coba kedua selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan aplikasi android. Tahap *disseminate* dilakukan dengan cara mengunggah aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon pada *Play Store*, yang merupakan tempat / laman pengunduhan aplikasi yang bebas diakses secara bebas skala internasional.

Penentuan kualitas media aplikasi android sebagai produk penelitian berpatokan pada mengacu pada kriteria penilaian skala 5.

Tabel 1. Kriteria Data Hasil Penelitian

Rentang skor	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,74$	Sangat Kurang

(Sumber: Sukarjo, 2006)

Pada kedua uji coba yang dilakukan, diperoleh data penilaian media oleh validator dan mahasiswa yang dianalisis dengan kriteria penilaian skala 5.

Hasil ini diinterpretasikan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari desain awal yang telah dirancang pada tahap *define* dan *design*, dilakukan validasi produk awal oleh ahli materi (dosen/wakil rektor bidang akademik), ahli media (praktisi teknologi informasi), dan praktisi (abdi dalem keraton). Hasil validasi menunjukkan bahwa dari kriteria media aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon yang meliputi aspek konten, desain grafis-*layout*, serta gambar/foto, seluruhnya dinilai dalam kategori “baik”. Berdasarkan validasi triangulasi ini maka media aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon layak digunakan sebagai media pendidikan karakter bagi mahasiswa dengan merevisi beberapa kriteria sesuai saran/masukan dari validator. Produk hasil revisi validasi ini kemudian diuji cobakan di lapangan.

Uji coba dilakukan dengan cara memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai aplikasi android Kearifan Lokal Cirebon serta poin-poin pada setiap kriteria penilaian dalam angket pada responden. Kemudian responden diminta mengisi angket sambil diberi kesempatan untuk mencoba aplikasi android yang diujicobakan. Proses pengisian angket oleh responden rata-rata berkisar 15-20 menit

per orang. Selama pengisian, peneliti meninggalkan responden untuk mengoptimalkan objektivitas penilaian oleh responden. Pengisian angket dilakukan satu-per-satu, tidak berkelompok.

Hasil uji coba ke-1 menunjukkan penilaian rata-rata yang mengarah pada nilai “baik” secara keseluruhan yang meliputi kriteria isi konten, desain grafis *layout*, serta foto/gambar. Secara kuantitatif skor akhir rata-rata penilaian sebesar 4,09. Adapun komentar/saran perbaikan yang dijarah pada angket penilaian dianalisis secara kualitatif sebagai bahan revisi. Secara umum revisi berkisar pada kriteria *layout* yang diinginkan lebih dinamis dan kreatif. Hasilnya dilakukan revisi pada desain *cover page* setiap konten (halaman awal konten) dengan menambahkan foto dan *highlights* konten di dalamnya pada *cover page*. Selain itu sebagian responden berpendapat bahwa ukuran *file* aplikasi ini relatif besar, oleh karena itu dilakukan kompresi ukuran dari yang semula 30 MB menjadi ± 7 MB.

Hasil revisi uji coba ke-1 ini kemudian digunakan pada uji coba ke-2 dengan jumlah responden yang sama sebanyak 10 responden, namun berasal dari kampus yang berbeda yaitu UNSWAGATI. Hasil uji coba ke-2

menunjukkan penilaian rata-rata dari seluruh kriteria yang mengarah pada nilai “baik” dengan skor akhir rata-rata sebesar 3,96. Baik secara kuantitatif maupun kualitatif, skor yang didapat tidak berbeda jauh dengan skor hasil uji coba ke-1. Secara umum masih revisi berkisar pada kriteria *layout* yang diinginkan bisa *automatic fullscreen*. Adapun saran yang relatif baru yaitu mengenai isi konten yaitu terkait tempat-tempat bersejarah yang perlu ditambahkan seperti bangunan-bangunan peninggalan belanda. Saran ini tidak direalisasikan karena tidak secara substansial memiliki nilai kearifan lokal dan muatan pendidikan karakter. Pada akhirnya, dari data kualitatif yang dijarah pada uji coba ke-2, tidak dilakukan revisi terhadap produk hasil revisi ke-2, dan produk hasil ujicoba ke-2 ini yang akan di diseminasikan sebagai produk akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan terhadap rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan validasi ahli dan praktisi diperoleh kriteria media pendidikan karakter aplikasi Kerifan Lokal Cirebon berbasis android yaitu kriteria isi konten yang cukup luas namun uraiannya singkat dan padat dan mengandung muatan pendidikan

karakter, kriteria desain grafis *layout* yang sederhana namun informatif dan variatif dalam penyajian tulisannya, serta kriteria foto dan gambar dengan resolusi cukup sebagai penjelas dan daya tarik konten.

2. Berdasarkan penilaian validator dan responden dalam uji coba yang dilakukan dalam dua tahap, diperoleh media pendidikan karakter aplikasi Keraifan Lokal Cirebon berbasis android dengan rerata nilai seluruh kriteria dalam kategori baik, sehingga media tersebut layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haidlor Ali Ahmad. (2010). *Kearifan Lokal sebagai Landasan Pembangunan Bangsa*. Harmoni Jurnal Multikultural & Multireligius. 34(IX). Hlm. 5-8.
- Joko Sutarso. (2012). *Menggagas pariwisata berbasis Budaya dan Kearifan Lokal*. *Menggagas Pencitraan Berbasis Kearifan Lokal*. 4(II). Hlm. 505-515.
- Magdalia Alfian. (2013). *Potensi Kearifan Lokal dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa*. Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: Jakarta FIPB UI.
- Ni Wayan Sartini. (2004). *Menggali Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Lewat Ungkapan (Bebasan, Saloka, dan Paribasan)*. Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra. V(1). Hlm. 28-37.
- Nuraini Asriati. (2012). *Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora. 2(III). Hlm. 106-119.
- Safaat Nazaruddin. 2011. *Pemrograman android aplikasi mobile smartphone dan tablet berbasis android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Thiagarajan, S. et. al. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Broomington: Indiana University.