



Identifikasi Kearifan Lokal/*Culture diversity* dan Keragaman Hayati/*Biodiversity*) Rumah Adat Tago, Anjing Sebagai Media dan Sumber Pembelajaran IPS SD

Rohmat Widiyanto¹ Arif Yudianto²

1 UIN Syarif Hidayatullah, 2 Jakarta Indonesia
Email: rio_banyuwangi@yahoo.com

Kata Kunci

Geopark, Media dan Sumber Belajar, IPS SD

Abstrak

Geopark Ciletuh salah satu wilayahnya terletak di desa Tamanjaya kecamatan Ciemas kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Secara geografis desa Tamanjaya terbagi dua wilayah yaitu wilayah daratan dan daratan tinggi dengan laus wilayah 1.372,5 Ha (Tamanjaya, 2015) dan jumlah penduduk 6.500 jiwa (Statistik Daerah, 2015). Keadaan yang demikian dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perekonomian daerah tersebut, dengan berbagai usaha misalnya UMKM, *back packer*, industri kreatif, pariwisata dan lain sebagainya, apalagi jika kawasan Tamanjaya dijadikan Geopark oleh UNESCO pada tahun 2020 nantinya.

Namun, potensi yang pada saat ini belum berorientasi dan berkontribusi pada dunia pendidikan seperti media dan sumber pembelajaran di sekolah dasar misalnya seperti materi IPS tentang keadaan alam Indonesia dan keragaman budaya Indonesia.

Pendekatan penelitian menggunakan metode penelitian Kualitatif deskriptif. Media dan sumber belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai sarana penunjang dan sarana informasi dalam proses pembelajaran. Batasan media dan sumber IPS SD dalam penelitian ini mencakup; sosial budaya, keanekaragaman hayati dan SDA. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik *indepth interview*, dokumentasi dan penelusuran pustaka. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni *data collection, data reduction, display data, conclusion drawing and verification*. Hasil penelitian ini menghasilkan penemuan rumah tago' anjing sebagai media dan sumber pembelajaran.

PENDAHULUAN

Materi tentang konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (IPS SD) akan terkesan membosankan, apabila penyampaian materi di kelas masih menggunakan sumber dan media pembelajaran seadanya. Dampaknya, materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik oleh peserta didik ketika mengikuti pelajaran IPS. Fauziah & Bermawi (2014:79) mengemukakan bahwa “pembelajaran IPS di sekolah dirasakan sebagai pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Mengapa demikian, karena mata pelajaran IPS ruanglingkup luas sekali”. Kemudian Sukmanasa dkk. (2017:72) menyatakan bahwa “Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak penting, dan sulit”. Adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran ditandai dengan menurunnya minat peserta didik dalam belajar karena merasa bosan. Apabila kondisi tersebut stagnan memproyeksikan adanya penurunan semangat belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajarnya.

Kegiatan pembelajaran melibatkan media dan sumber belajar yang berfungsi mengoptimalkan penyampaian informasi (materi) kepada peserta didik. Media pembelajaran sebagai sarana dan komponen yang dapat memberikan stimulus positif terhadap proses belajar.

Selain itu, Science Education Research Center (2015) menjabarkan pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik, karena (1) *helps gain attention and maintain student interest in the theories and concepts under discussion*; (2) *can hone their analytical skills by analyzing media using the theories and concepts they are studying*; (3) *enables students to see concepts and new examples when they are watching television, listening to music*; dan (4) *experience worlds beyond their own, especially if the media is sharply different from their local environment*. Dapat dimaknai bahwa media pembelajaran memberikan nilai tambah terhadap proses penyerapan materi bagi peserta didik, karena memberikan pengalaman langsung, menarik dan praktis.

Hubungan dengan sumber belajar, maka media pembelajaran memerlukan konten sebagai informasi yang disampaikan kepada peserta didik. Salah satu sumber belajar IPS yang dapat digunakan yaitu lingkungan sosial dan alam. Ulum (2014:519-520) menandakan bahwa lingkungan sosial meliputi kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai.

Lingkungan meliputi seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Kedua aspek tersebut merupakan sumber pembelajaran yang dapat dikemas ke dalam media pembelajaran menarik, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih mengasyikan.

Geopark Ciletuh berada di desa Ciemas Kabupaten Sukabumi yang direncanakan menjadi Geopark Nasional oleh UNESCO, menunjukkan kekayaan alam serta kebudayaan lokal (kearifan/pengetahuan lokal) yang dapat dijadikan sebagai media dan sumber dalam pembelajaran IPS. Kekayaan dapat dilihat dalam Festival Geopark Ciletuh 2015 yang meliputi kegiatan “helaran budaya pajampangan, rampak lodong, panggung hiburan rakyat, atraksi paralayang,

atraksi panjat tebing, atraksi susur pantai, dan ditutup dengan aksi Sadar Wisata dan penanaman pohon kepuh” (JABARPROV, 2015). Keragaman budaya (*culture diversity*) dan hayati (*biodiversity*) wilayah tersebut menjadi hipotesis awal dalam mengkaji pemamfaatannya sebagai sumber dan media pembelajaran terbaru bagi pelajaran IPS SD.

Sanjay (2013:174) mendefinisikan sumber belajar sebagai “Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai”. Kemudian Anitah (2008:651) menyatakan sumber belajar dapat dibedakan menjadi “Pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*tools and equipment*), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*)”. Dapat dimaknai bahwa sumber belajar merupakan keseluruhan benda mati maupun hidup yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru idealnya dapat memperhatikan kelengkapan, kemudahan dan kemampuan daripada sumber belajar yang digunakan. Mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup yang luas seperti fenomena di lingkungan sekitar seperti keragaman budaya dan hayati.

Anitah (2008:652-63) menandakan bahwa keuntungan yang diperoleh dari lingkungan yaitu “Menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari, kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik, belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), aktivitas siswa akan lebih meningkat dan kemungkinan terjadinya pembentukan pribadi para siswa, seperti mencintai lingkungan”.

Hasil penelitian Hendrawati (2013:65) menyatakan bahwa “Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar melalui metode inkuiri aktivitas siswa dikatakan baik, sedangkan pembelajaran dengan metode ceramah aktivitas siswa dikatakan kurang baik”. Wulandari dkk. (2016:188) menegaskan bahwa “Terdapat hubungan positif dan memiliki kontribusi antara penggunaan media berbasis lingkungan terhadap hasil belajar murid kelas V di SD Inpress Karunrung”. Dapat dimaknai bahwa sumber maupun media pembelajaran berbasis lingkungan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya, guru dapat mengoptimalkan ketersediaan sumber belajar di lingkungan sekitarnya yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran IPS.

1. Konsep Media Pembelajaran Audio Visual (Video)

umumnya pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim pesan berupa materi pelajaran kepada peserta didik. Sebagai upaya menghindari kesalahan pemahaman komunikasi, maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely “Media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap” (Sanjaya, 2013:163). Diketahui bahwa media merupakan penentu apakah peserta didik dapat menyerap materi atau tidak. Anitah (2008:64) menegaskan “Agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media pembelajaran”. Kondisi selaras dengan fungsi dan peran media pembelajaran yaitu “Penyampaian

pelajaran menjadi lebih baku, menarik, interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, dapat diberikan kapan dan dimana saja, sikap positif siswa, serta peran guru dapat berubah ke arah positif” (Arsyad, 2017:25-27).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi media pembelajaran pun semakin beragam, sehingga perlu diperhatikan faktor-faktor dalam memilih media pembelajaran yaitu “Rencana pembelajaran, sasaran belajar, tingkat keterbacaan media (*reliability*), situasi dan kondisi serta objektivitas (Anita, 2008:637-638). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa dalam memilih media pembelajaran disarankan untuk lebih kritis dan cerdas agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu audio-visual (*video*) yang merupakan “Rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik” (Sanjaya, 2013:172). Arsyad (2017:50-51) menjabarkan keuntungan film/video yaitu dapat melengkapi pengalaman dasar siswa, menggambarkan suatu proses dengan tepat, mendorong dan meningkatkan motivasi, bernilai positif, menyajikan peristiwa berbahaya, dapat ditunjukkan kelompok besar serta menggambarkan proses secara singkat.

Langkah-langkah dalam membuat naskah video pembelajaran berdasarkan Daryanto (2013:104-106) meliputi: (1) menentukan ide yang biasanya timbul dari permasalahan; (2) merumuskan tujuan mengenai kompetensi yang diharapkan; (3) survey untuk mengumpulkan informasi dan bahan pendukung; (4) membuat garis besar isi untuk memperkirakan materi yang akan disampaikan; (5) membuat sinopsis; (6) *treatment*; (7) membuat *storyboard*; dan (8) menulis naskah. Setelah naskah dituliskan maka tahap berikutnya melakukan pengambilan obyek sesuai tujuan pembelajaran.

2. Konsep Kearifan/Pengetahuan Lokal dalam Keragaman Budaya (*Culturediversity*) dan Hayati (*Biodiversity*)

Kearifan/pengetahuan lokal merupakan sistem yang digunakan masyarakat sebagai pedoman berpikir maupun bertindak. Kearifan lokal memiliki ciri khas yang disebut potensi lokal suatu daerah. Juniarta dkk. (2013:12) mengemukakan kearifan lokal sebagai “Tata nilai kehidupan yang terwarisi dari satu generasi ke generasi berikutnya yang berbentuk religi, budaya ataupun adat istiadat yang umumnya dalam bentuk lisan dalam suatu bentuk sistem sosial suatu masyarakat”.

Laksmi (2006:186) mengidentikan istilah “*Indigenous knowledge* dengan *local wisdom* karena *indigenous knowledge* memuat gagasan hidup damai, rukun, saling mengasihi, toleran, harmonis, saling percaya dan masih banyak lagi”. *indigenous knowledg* (IK) dimaknai sebagai “Pengetahuan tradisional secara keturunan digunakan oleh sekelompok masyarakat tertentu sebagai pedoman dalam berpikir maupun bertindak guna menlancarkan aktivitas kehidupannya” (Nuryaman, 2017:70).

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa kearifan/pengetahuan lokal berperan sebagai pedoman hidup masyarakat secara turun temurun. Merujuk pola kehidupan masyarakat yang beragam, kearifan local.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan dan mengidentifikasi tentang *Culturediversity* dan *Biodiversity* di desa Ciemas Kabupaten Sukabumi sebagai media dan sumber pembelajaran IPS SD. Adapun dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya yaitu:

Setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun ke lapangan sendiri, baik pada *ground tour question*, tahap *focused and selection*, melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2015:223-224).

Instrumen yang digunakan meliputi: (1) Pedoman wawancara; (2) Pedoman Observasi; dan (3) Studi Dokumentasi. Teknik analisis data Miles dan Huberman dalam (Yusuf, 2014:407-409) meliputi: “Reduksi data (*data reduction*); data *display* (*display data*) dan penarikan kesimpulan/verifikasi”.

HASIL PENELITIAN

Hasil pemetaan desa Taman Jaya sebagai berikut.

| No | Culturediversity/kearifan lokal | Budaya/Identifikasi IPS Keragaman budaya | Muatan Materi |
|----|-------------------------------------|--|---------------|
| 1. | Kampung adat, Lusiwi, Tagok Ajujung | Saxone, Lusiwi, adat-adat, menaiki kecambah, arak, sapin dan kukuatan hampunan | Kampung adat |

yang diidentifikasi sebagai media pembelajaran IPS SD sebagai berikut.

| No | Biodiversity/keagaman sumber daya alam | Biodiversity/Identifikasi IPS Keragaman sumber daya alam | Muatan Materi |
|----|--|--|---------------------------------|
| 1. | Panauk dan ta | Dataran tinggi di atas panauk dan ta | Dataran tinggi |
| 2. | Cung Ciwarrajuung | Sungai berdega, Alam ini di dalam sekitar | Air terjun dan keragaman hayati |

Berikut adalah tabel hasil indentifikasi kearifan lokal/*culturediversity* desa Ciwaru.

| No | Culturediversity/kearifan lokal | Budaya/Identifikasi IPS Keragaman budaya | Muatan Materi |
|----|---------------------------------|--|------------------------------|
| 4. | Kampung Ajujung | Berikut ini nama kampung di kampung ini | Bahan sebagai ilmu dan etika |

Sedangkan keragaman biodiversity sumber daya alam yang diidentifikasi sebagai media pembelajaran IPS SD sebagai berikut.

| No | Biodiversity/keagaman sumber daya alam | Biodiversity/Identifikasi IPS Keragaman sumber daya alam | Muatan Materi |
|----|--|--|---------------------------------|
| 1. | Dataran tinggi panauk dan ta | Dataran tinggi di atas panauk dan ta | Dataran tinggi |
| 2. | Cung Ciwarrajuung | Sungai berdega, Alam ini di dalam sekitar | Air terjun dan keragaman hayati |
| 3. | Cung Sedong | Sumber daya alam air di alam sekitar | Air terjun dan keragaman hayati |

Salah satu aspek yang menunjang dalam perwujudan konsep *geopark* adalah budaya. Keberadaan kebudayaan Tamanjaya yang masih dipertahankan adalah rumah adat Sunda. Walaupun memang keberadaannya seiring dengan perkembangan zaman kian tergerus oleh pemahaman penduduknya yang lebih memilih merubah rumahnya menjadi rumah modern. Oleh karna itu, mahasiswa melakukan pengkajian mengenai rumah adat sunda yang menjadi aspek penting terwujudnya konsep *geopark*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ruamah tago' anjing manjadi salah satu media pembelajaran IPS SD tentang rumah ada di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Association Of Education and Communication Technology (AOECT). (1995). *Communicating designin visual communication*. London: basford ltd.
- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis data penelitian kualitatif, pemahaman filosofis dan metodologis kearah penguasaan model aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiyono. (1998). *Metodologi Penelitian Pengajaran Matematika*. Surakarta: UNS Press.
- Edward, Oneil. (1992). *Wilson The Diversity of Life*, Harvard University.
- Gerlach S. Vernon & Donald P. Ely. (1971). *Teaching & Media : A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice hal-Company.
- Hanns, Seidel, (2010). *Biodiversity Papper, Paper no.1. Biodiversity Unit - USA Department of the Environment, Sport and Territories. Institute For International Contact and Cooperation; Bali*.
- Kanisius, Sonny Keraf. (2014). *Filsafat Lingkungan Hidup, Alam sebagai Sebuah Sistem Kehidupan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kasim, M. (2008). *Materi Pembelajaran IPS SD*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Puskurbuk. (2006). *Tujuan kurikulum KTSP dalam pembelajaran IPS*. Jakarta: Kemendikbud.
- Miyaki, Foster, John Bellamy. (2013). *Ekologi Marx; Materialisme dan Alam*, terj. Pius Ginting, Jakarta: Walhi.
- Pendit, Riadi Sugeng. (2012). *Pengantar Pedagogik Transformatif*. Jakarta. UHAMKA PRESS.
- Santoso S. Hamidjoyo dalam Deni Darmawan. (2001), *Computer Mediated Communication dalam Meningkatkan Kualitas output SDM Divlat PT. Telkom*. Bandung: Pascasarjana Unpad.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sapria. (2008). *Pengantar pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.