

Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menanamkan Nilai Demokrasi

Ira Dwi Ananda, Pargito, Lilik Sabdaningtyas

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

* e-mail: iradwi.ananda@yahoo.co.id Telp: +6282290887870

Received: July 11, 2015

Accepted: July 21, 2017

Online Published: August 2, 2017

Abstract: *Media Development Stories Based on Local Advantage on Preparation for Independence Theme to Instilling Democracy.* This study aimed to develop story media as effort to improve students' understanding and effectiveness of story media to maintain the independence of Indonesia to 5th Grade Public Elementary School I. Type of research was research and development. Population and sample was the 5th student as many as 40. Data collection techniques used observation and questionnaires. Data analysis technique used Borg and Gall, student activity sheet, easy, and benefits. It has a very good attractiveness (3.23), level of ease is very good (3.52), level of excellent utilization have score of 3,69. Media stories declared effective for use as a learning medium, based on data acquisition through the calculation of average gain (0,67). The score has reached an average score $0.3 < g \leq 0.7$ which was included in the medium normalized gain classification.

Keywords: *story media, local wisdom, democracy values*

Abstrak: **Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menanamkan Nilai Demokrasi.** Penelitian bertujuan mengembangkan media cerita dalam meningkatkan pemahaman siswa dan efektivitasnya pada materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia Kelas V SD. Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan. Populasi dan sampel adalah siswa Kelas V SD sebanyak 40. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik Borg and Gall. Hasilnya media cerita yang menarik, mudah, dan manfaat memiliki tingkat kemenarikan sangat baik (3,23), tingkat kemudahan sangat baik (3,52), dan tingkat kemanfaatan sangat baik (3,69). Penggunaan media cerita dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan perolehan rata-rata *gain* ternormalisasi sebesar 0,67 yang berarti telah mencapai rata-rata skor $0,3 < g \leq 0,7$ dan termasuk dalam klasifikasi *gain* ternormalisasi sedang.

Kata Kunci: media cerita, kearifan lokal, nilai demokrasi.

PENDAHULUAN

Munculnya pengakuan bahwa dunia menjadi “*smaller*” dan “*borderless*” yang ditandai dengan adanya inovasi dalam teknologi komunikasi serta arus informasi global instan telah menciptakan ilusi dan kadang-kadang realitas dalam masyarakat global. Kehidupan era globalisasi menuntut seseorang selalu bertindak dan berfikir dalam lingkup tradisi serta budayanya masing-masing Baedowi, (2012:69). Pengaruh perkembangan zaman karena adanya perubahan yang berorientasi antar budaya. Salah satunya adalah konsep pendidikan antara lokal dan global yang dapat ditransformasikan, artinya setiap kegiatan yang dirancang dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru di era globalisasi.

Hilangnya batasan antara ruang dan waktu dalam interaksi antar individu di era globalisasi, menuntut kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi yang efektif dan efisien. Fokus perhatian mengenai fenomena ini, telah cukup menjadi telaah penting dikalangan akademisi. Pertanyaan yang menarik yaitu bagaimanakah cara memadukan nilai-nilai budaya lokal yang dapat diinformasikan secara go internasional sebagai hasil kebudayaan global untuk generasi penerus bangsa.

Fenomena memprihatinkan dalam kehidupan sehari-hari yang selalu diberitakan oleh media massa baik elektronik maupun cetak, seperti kerusakan lingkungan yang mengakibatkan bencana karena ulah manusia, kekerasan di lingkungan perkotaan hingga pelosok pedalaman. Fenomena sosial yang terjadi dapat menimbulkan pertanyaan di tengah-tengah masyarakat, tentang pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang merupakan salah satu bidang ilmu yang seharusnya bisa menjadi pedoman para peserta didik untuk hidup bermasyarakat. Pendidikan IPS, memiliki peran dalam berbagai kasus yang terutama tentang kesalahan tersebut dapat bersumber dari materi yang diajarkan, cara mengajarkan, atau persepsi masyarakat sendiri yang keliru memandang pendidikan IPS.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah dasar adalah pendidikan IPS. Sebagaimana tercantum dalam pasal 37 Undang-undang No 20 tahun 2003 yaitu:

“Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik dan untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah”. Dari dasar pemikiran tersebut sangat nyata bahwa IPS sangat besar perannya dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Pada umumnya guru SD bukanlah guru khusus bidang studi, melainkan guru kelas. Hal ini mengakibatkan guru tersebut kurang menguasai secara detail keseluruhan dari setiap mata pelajaran yang mereka ajarkan.

Hasil temuan ini merupakan potret suasana pembelajaran yang terjadi di kelas yang menyebabkan rendahnya prestasi dan minat belajar siswa. Antara lain disebabkan oleh beberapa faktor yang pertama, pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan karena hanya menghafal, dan cerita melulu. Kedua bahwa metode sajiannya monoton dan untuk menguasainya dibutuhkan kemampuan menghafal yang luar biasa. Alasan inilah yang menyebabkan gamangnya pendalaman pembelajaran IPS di jenjang SD, oleh karena itu untuk membuat pembelajaran IPS menjadi menarik dan bermakna sehingga nantinya siswa dapat mengembangkan sikap dan nilai yang diperoleh selama pembelajaran untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka perlu adanya strategi pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Makin intensif pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik, maka makin tinggilah kualitas proses pembelajaran yang dimaksud. Keterlibatan siswa dilandasi dengan motivasi dan minat yang tinggi dari pihak pelajar dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga dari pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran.

Salah satu media yang dipakai dalam pembelajaran IPS adalah buku, media ini cukup populer dan lazim digunakan dalam

dunia pendidikan. Selain buku pelajaran yang fokus pada pembelajaran IPS, media alternatif yang dapat dipakai adalah buku ilustrasi, komik, film, CD interaktif dan game. Dari media-media tersebut, media yang selama ini paling banyak dikenal adalah buku cerita dan komik, contoh peristiwa sejarah yang ditulis kedalam sebuah cerita adalah tentang pahlawan-pahlawan Indonesia, seperti Mengenal Pahlawan Indonesia (Ajisaka, 2004:213) atau tentang bangunan bersejarah seperti Candi Borobudur.

Menurut Riyanto (1982:24) media cerita merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol. Media cerita yang dimaksud adalah alat berupa buku yang berisi tentang cerita-cerita yang menarik. Perlu pemikiran kreatif dan inovasi untuk menciptakan hasil-hasil budaya lokal yang dikemas supaya diterima serta dipelajari secara global. Upaya pelestarian budaya lokal seperti mengangkat keragaman budaya setempat dapat menjadikan generasi muda memiliki tanggung jawab terhadap lingkungannya. Pelestarian budaya lokal dengan mencetak ulang dan membuat budaya baru belum dapat membawa karakteristik budaya lokal menjadi budaya yang diminati generasi muda.

Salah satu usaha untuk melestarikan budaya lokal melalui sumber belajar dalam pendidikan yang harapannya dapat memberikan pemahaman tentang hasil-hasil budaya setempat kepada generasi penerus. Sumber belajar untuk mengenalkan budaya lokal melalui kegiatan pembelajaran dengan mengefektifkan fungsi media dalam pembelajaran bagi anak. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian kita sebagai sarana melestarikan budaya lokal dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, perlu menetapkan media pembelajaran yang dapat diterima oleh generasi sekarang dengan revitalisasi budaya lokal dalam era globalisasi. Model pelestarian budaya melalui media visualisasi diharapkan dapat mengembangkan konsep pendidikan lintas budaya dengan karakter-karakter budaya daerah melalui kajian ilmu pengetahuan, bahasa dan seni.

Rekonstruksi dalam bentuk visualisasi ulang terhadap karakter budaya lokal dengan gaya visual dan cerita yang baru agar bisa

diterima generasi muda. Apabila kita lihat kondisi saat ini, media cerita sudah menjadi bahan umum yang menjangkau seluruh tingkatan usia, tidak hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa. Seiring dengan perjalanannya, cerita-cerita dituangkan ke dalam tulisan yang kita kenal dengan karangan semakin meluas untuk dikembangkan penggunaannya, sedangkan gambar (*visual*) dikenal sebagai buatan manusia berupa karya dua dimensi, yang mempunyai kemiripan dengan suatu obyek biasanya obyeknya fisik atau manusia dapat sebagai media pendukung.

Media cerita dapat menirukan suatu objek dimana objek tersebut menjadi perilaku cerita dalam suatu kegiatan atau kejadian. Menurut Sadiman (2008:28) klasifikasi media pembelajaran mempunyai karakteristik yang dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman atau sesuai dengan tingkat hirarki belajar. Media pembelajaran dalam cerita berupa visual dan teks membantu menyampaikan pembelajaran untuk belajar lebih dini yang disesuaikan dengan karakteristik anak .

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional diterangkan “bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Dalam sejarah panjang peradaban suatu bangsa pendidikan memang memiliki makna yang sangat penting. Karena, pendidikan tidak akan pernah bisa terpisah dari kehidupan manusia.

Sistem pendidikan nasional memuat aturan yang mewajibkan adanya muatan lokal dalam kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional diterangkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum materi muatan lokal di Provinsi Lampung saat ini berupa pelajaran Bahasa Lampung. Disinilah

pentingnya pendidikan dalam upaya pelestarian kebudayaan suatu daerah atau pun bangsa dalam lingkup yang lebih besar. Hal ini dianggap perlu karena kebudayaan merupakan identitas bagi suatu bangsa. Maka bisa dikatakan bahwa kebudayaan tidak boleh terpisah pula dari sebuah proses pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal.

Upaya ini jelas dilakukan untuk terus menjaga kebudayaan Lampung melalui pelestarian budaya seperti *sakai sambayan* (sikap kebersamaan dan tolong menolong), *Alemui nyimah* (menghormati tamu), *Bejuluk Beadok* (memberi gelar yang baik kepada orang) yang menjadi salah satu kearifan lokal. Secara konsep kearifan lokal merupakan kebijaksanaan manusia yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional dan menjadi budaya dimana budaya tersebut merupakan salah satu unsur dari kebudayaan itu sendiri.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung dan Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pelestarian dan Pembelajaran budaya Lampung sebagai mata pelajaran wajib yang masuk dalam muatan lokal. Jadi setiap sekolah dengan adanya Pergub Nomor 39 Tahun 2014 ini wajib mempelajari bahasa dan seni Lampung tanpa terkecuali.

Beranjak dari keadaan yang ada maka perlu adanya pengembangan media anak pendidikan sebagai media alternatif yang mampu menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media cerita yang menarik minat siswa dan mengetahui efektivitas media cerita berbasis kearifan lokal untuk menanamkan nilai demokrasi.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) Desain penelitian ini adalah penelitian eksperiment semu model *One Group Pretest-Posttest Design*.

Prosedur Pengembangan

Prosedur yang secara sistematis langkah-langkah ini adalah *Research and information collecting*; termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian; *Planning*; termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;

Develop preliminary form of product, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan; *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas. dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek; *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. *Main field testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa; *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;

Operational field testing, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan; *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final); *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan.

Penelitian dan pengumpulan informasi Studi Literatur

Selanjutnya studi literatur dalam tahap studi pendahuluan, digunakan untuk menemukan landasan teoritis yang memperkuat suatu produk pembelajaran berupa media cerita melalui studi literatur dikaji pula ruang lingkup suatu produk media pembelajaran dan keleluasan penggunaan produk dalam melaksanakan pembelajaran IPS.

Tahap Studi Pengembangan dan Validasi Perencanaan;

Langkah ini menjadi awal perencanaan dalam membuat media cerita dengan

memperhatikan isi, bahasa, format dan ilustrasi serta pendukung pembelajaran. Rancangan dalam cerita berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai demokrasi akan dibuat modul di provinsi Lampung didasari kurikulum yang berlaku dengan konsep dan model pembelajaran yang disesuaikan

Prototipe;

Peneliti melakukan sejumlah perencanaan an pengembangan media pembelajar-an berupa media cerita, dalam sebuah produk yang dirasakan oleh peneliti sendiri untuk sementara sudah merasa cukup sehingga perlu adanya masukan dan saran dari pihak di luar peneliti (validator) dengan tujuan supaya dapat menjadikan perangkat tersebut baik dan sempurna.

Tahap Validasi;

Pada tahap validasi ini peneliti mendiskusikan dan berkonsultasi dengan orang yang mempunyai keahlian (validator) dalam bidang pendidikan pembelajaran IPS, pengembangan pendidikan dalam bidang media pembelajaran, budayawan dan pendidikan seni rupa.

Tahap Uji Coba Produk;

Uji coba di lapangan, dilakukan di Sekolah Dasar dengan melibatkan guru dan siswa. Dalam uji coba penelitian ini menggunakan desain eksperimental semu atau *Pre-Experimental design*.

Secara garis besar tahap uji coba penelitian produk pembelajaran ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu: (a) Kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional (tanpa produk) beserta analisis hasil pembelajarannya, (b) Kegiatan pembelajaran dengan produk media pembelajaran beserta analisis hasil pembelajarannya (c) Kegiatan perbandingan hasil analisis tanpa produk (*pre-test*) dan hasil analisis menggunakan produk (*post-test*).

Populasi Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri I Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebanyak 40 orang siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri I Labuhan

Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebanyak 40 orang siswa.

Sumber Data

Data hasil Penilaian Ahli;

Data berupa pernyataan tentang kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Sumber data beberapa orang ahli yang kompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Data hasil Uji Coba;

Data berupa hasil pengembangan cerita anak untuk menanamkan nilai demokrasi antara lain respon siswa, guru Sekolah Dasar, budayawan dan pihak yang bersangkutan dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran tersebut.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (*independent variable*) adalah media cerita dan variabel terikat (*dependent variable*) adalah pemahaman nilai demokrasi (Y)

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Media Cerita; Media Cerita sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata.

Pemahaman adalah mempertahankan, membedakan, menduga (estimatis), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, mengeneralisir, memberikan contoh, menuliskan kembali, memperkirakan Pemahaman sebagai kerja pikir dimana seseorang pengajar dalam taraf ini hanya menyampaikan isi pelajaran dan individu (subyek didik) harus membuat gambaran tentang obyek tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Metode Angket; digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap perangkat pembelajaran. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tersebut dengan memberikan LARS (Lembar Angket Respon Siswa), LARG (Lembar Angket Respon Guru) dan LARB (Lembar Angket Respon Budayawan) setelah proses

pembelajaran penerapan media pembelajaran tersebut

Metode Wawancara; wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam.

Metode Observasi; Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi langsung ke objek penelitian yaitu dengan guru atau istilahnya observasi partisipan dengan asumsi bahwa data penelitian ini diperoleh lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari perilaku siswa Sekolah Dasar yang tampak.

Instrumen Penelitian

Instrumen untuk pengembangan media cerita terdiri dari lembar validasi: (1) media, (2) materi, (3) Kegiatan Pembelajaran, (4) Lembar Angket Respon Siswa, Lembar Angket Respon Guru (5) Lembar Angket Respon Budayawan dan (6) Lembar Lembar Angket Respon Ahli.

Teknik Analisa Data

Data yang berupa jawaban angket subjek uji coba diolah dalam bentuk angka. Penyimpulan kelayakan media diidentifikasi kan dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan media itu. Adapun kriteria evaluasi uji coba terbatas tersajikan adalah 80%-100% tergolong baik/valid/layak; 60%-79% tergolong cukup baik/cukup valid/cukup layak; 50%-59% tergolong kurang baik/kurang valid/kurang layak; <50% tergolong tidak baik (diganti). Apabila pencapaian hasil yang diperoleh setelah dilakukan uji coba terbatas 60% maka produk media pembelajaran ini dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan lebih lanjut.

Uji Hipotesis

Uji *gain* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Klasifikasi peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel: 1 Nilai Gain

Nilai Gain (g)	Keterangan
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : Meltzer dalam Nurdin (2012:54).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Pengujian Awal

Pelaksanaan uji penggunaan media dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Uji coba terbatas digunakan untuk satu guru dan 6 siswa kelas yang dilakukan pada hari Jumat, tanggal 19 Februari 2017. Pengelompokan dari hasil pengujian awal ini adalah kriteri penilaian baik cukup dan kurang baik. Berdasarkan hasil analisis diketahui penilaiannya sebagaimana terdistribusi pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Pengujian Awal

Jenis uji	Rerata Skor	Pernyataan Kualitatif
Pilihan tokoh dan cerita	3	Baik
Subjek kearifan lokal	3	Baik
Desain gambar dan bentuk media	3	Baik

Revisi Produk Utama

Hasil dalam uji coba pemakaian tidak terlalu banyak revisi, data yang telah didapat juga menunjukkan hasil yang memuaskan, sehingga dalam tahap ini tidak dilakukan revisi produk. Kegiatan selanjutnya adalah memproduksi media cerita berbasis kearifan lokal. Produksi terbatas hanya dilakukan untuk kepentingan penelitian.

Hasil dari analisis data validasi ahli materi, analisis data validasi ahli media, analisis data penilaian guru serta analisis data uji coba lapangan atau penilaian siswa, dapat dilihat pada diagram kelayakan media buku cerita dapat dilihat bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru ahli maupun siswa, semuanya berkisar pada rerata dengan kategori baik-sangat baik. Rata-rata skor dari hasil validasi memiliki kriteria baik. Dengan demikian media cerita

berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai demokrasi pada siswa kelas V SD Negeri I Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017 yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Pengujian Pemakaian

Uji coba pemakaian atau uji lapangan merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif yang dilakukan. Uji lapangan dilakukan kepada satu kelas sampel, yaitu sebanyak 40 orang siswa SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Uji pemakaian ini menunjukkan respon responden terhadap media cerita ini. Respon siswa SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Pengujian Pemakaian

Pengujian pemakaian	Jumlah	Persen (%)
Baik	27	67,5
Kurang Baik	13	32,5
Total	40	100

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui respon uji pemakaian lebih banyak direspon dengan baik oleh siswa yaitu 67,5%. Pada hakikatnya uji lapangan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan dalam menggunakan produk, kemanfaatan produk, dan keefektifan produk. Hasil uji pemakaian sesuai dengan angket kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4 Hasil Uji Pemakaian

Jenis uji	Rerata Skor	Pernyataan Kualitatif
Kemenarikan modul	3,98	Sangat baik
Kemudahan modul	3,81	Sangat baik
Kemanfaatan Modul	3,89	Sangat baik

Hasil uji kemenarikan kemudahan dalam menggunakan produk, kemanfaatan produk, dan keefektifan produk. Hasil lain yang didapatkan dari uji coba pemakaian ini adalah skor pretes dan postes untuk melihat keefektifan modul. Siswa diberikan pretes dan postes sebelum memulai pembelajaran lalu siswa melakukan pembelian menggunakan modul sebagai media pembelajaran. Berikut rekapitulasi hasil pretes dan postes. selanjutnya

siswa diberi pretes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Rekapitulasi Pretest dan Post Test

Keterangan	Skor pretes	Skor postes
Skor Tertinggi	70	90
Skor terendah	20	70
Skor rata-rata	51	84

Hasil pretes dan postes tersebut dianalisis dengan perhitungan gain ternormalisasi. Berdasarkan hasil perhitungan gain tersebut diperoleh rata-rata gain sebesar 0,67. Skor tersebut telah mencapai rata-rata skor $0,3 < g \leq 0,7$ yang termasuk kedalam gain ternormalisasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa modul IPS berbasis inkuiri terbimbing pada materi gaya magnet layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap ini, dilakukan uji satu lawan satu dengan tujuan untuk melihat kesesuaian media dalam pembelajaran sebelum tahap uji coba media pada uji lapangan atau uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat dinyatakan bahwa media cerita menarik, untuk dipelajari karena desain modul menarik. Isi media cerita mudah dimengerti, mudah dipahami, pertanyaan dalam media cerita mudah untuk dipecahkan, sehingga media cerita dapat bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan siswa. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel

Tabel 5 Hasil Uji coba Produk

Komentar, masukan atau Saran perbaikan dari Pengguna
media cerita menarik untuk dipelajari karena memiliki desain yang menarik gambarnya lebih jelas hampir sama dengan aslinya
Isi media cerita mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dimengerti,
Pertanyaan yang disajikan sesuai dengan pembelajaran diberikan
media cerita pembelajaran IPS berbasis inkuiri terbimbing membantu memahami kearifan lokal dalam menciptakan demokrasi

Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk, tidak ada revisi yang dilakukan oleh pengembang karena produk tidak memiliki kelemahan dan kekurangan, maka produk sudah dikatakan layak untuk digunakan dalam uji coba pemakaian. Tes atau uji coba tersebut dapat

dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunaanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut. Prosedur tes ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam bab yang menjelaskan tentang evaluasi media.

Pengujian Operasional Lapangan

Hasil ini akan menggambarkan bagaimana media cerita diimplementasikan kepada siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Untuk mengetahui perbedaannya maka test dilakukan sebelum (*pre*) media cerita diberikan dan test yang dilakukan setelah (*post*) media cerita diberikan. Hasil dari uji tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 6. *Gain*

Media cerita	Mean	N	Std. Deviation
Pre	45,75	40	15,874
Post	63,13	40	8,450

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa SD pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi sebelum (nilai *pre test*) menggunakan media cerita sebesar 45,74. Adapun rata-rata pemahaman siswa pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi setelah (nilai *posttest*) menggunakan media cerita meningkat menjadi 63,13. Hasil ini

menunjukkan secara rata-rata terdapat peningkatan skor nilai sebelum menggunakan media cerita dan setelah menggunakan media cerita. Secara statistik pengaruh atau efek dari pengembangan media cerita adalah signifikan karena menghasilkan nilai *t test* sebesar 6,45 dan nilai signifikan 0,000. Perolehan nilai signifikan $(0,000) < (0,05)$ membuktikan bahwa pengembangan media cerita media cerita berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi pada siswa kelas 5 SD Negeri Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017.

Pembahasan

Modul ini dapat digunakan secara mandiri didalamnya berdiri materi, contoh soal latihan dan uji kompetensi beserta kunci jawaban yang memfasilitasi siswa untuk menemukan suatu konsep berdasarkan suatu permasalahan. Ketersediaan media pembelajaran berupa media cerita diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami konsep materi. Materi yang disajikan dalam modul harus sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah disusun serta harus sesuai dengan langkah-langkah inkuiri terbimbing yaitu orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, melaksanakan penyelidikan, menganalisis data, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan.

Setelah proses penyusunan modul pembelajaran IPS berbasis inkuiri terbimbing pada materi gaya magnet, kemudian modul harus melalui tahap uji ahli desain dan uji ahli isi/ materi pembelajaran. Pada tahap ini uji ahli desain terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli desain, yaitu desain media cerita perlu diperbaiki adalah warna *backgroun* terlalu banyak, penggunaan huruf harus jelas tidak menggunakan huruf yang sulit dibaca anak-anak. Sampul depan diperbaiki berikan gambar magnet, berikan judul yang lebih jelas.

Pada tahap uji isi/materi pembelajaran terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli isi/materi terhadap produk yaitu pembelajaran belum diberikan secara terpisah, peta konsep kurang jelas, berikan sub-sub pembelajaran, berikan kesimpulan masing-masing materi. Hasil uji materi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 13. Berdasarkan uji ahli tersebut dilakukan perbaikan sesuai dengan saran

perbaikan yang diberikan oleh ahli isi/materi. Selanjutnya modul pembelajaran IPS berbasis inkuiri terbimbing dapat dinyatakan “valid”

Dalam pembelajaran inkuiri terbimbing ini, siswa dibimbing untuk dapat mempergunakan atau mengkomunikasikan ide-ide matematikanya, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari untuk menemukan suatu pengetahuan baru. Setiap siswa berkesempatan untuk memikirkan permasalahan yang telah disajikan oleh guru atau permasalahan yang muncul dari siswa sendiri sehingga siswa akan mampu mengkaji permasalahan tersebut dan mampu untuk menemukan konsep atau prinsip matematika melalui beberapa proses serta bimbingan guru sebatas yang diperlukan saja.

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan bahan ajar berupa modul sebagai suplemen dapat efektif apabila didukung oleh sumberdaya yang lengkap yang memadai sangat diperlukan baik yang dimiliki oleh siswa maupun sekolah. Sebagai produk suplemen, agar dapat berfungsi secara optimal apabila adanya perbandingan yang ideal dengan siswa. Keberadaan sebuah modul banyak memberi keuntungan bagi siswa, menurut Nasution (2008: 206), modul yang disusun dengan baik dapat memberikan banyak keuntungan atau manfaat bagi siswa, diantaranya adalah 1) modul memberikan *feedback* yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya. Kesalahan dapat segera diperbaiki dan tidak dibiarkan begitu saja. Dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya ia memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru.

Modul disusun secara jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan tujuan yang jelas peserta didik dapat terarah untuk mencapai dengan segera. Pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya. Modul bersifat fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa antara lain mengenai

kecepatan belajar, cara belajar, bahan pengajaran, dan lain-lain.

Sebuah modul yang baik harus mencakup tujuan dan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, petunjuk penggunaan pembelajaran pada modul, materi pembelajaran, rangkuman atau garis besar materi pembelajaran, tugas dan latihan sebagai evaluasi pembelajaran, soal-soal untuk mengevaluasi tingkat penguasaan materi pembelajaran, dan kunci jawaban agar siswa dapat membuktikan secara langsung jawaban terhadap soal-soal yang telah dikerjakan. Berdasarkan beberapa pengertian modul di atas maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Penyusunan modul memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Arum (2013), hasil penelitian ini berupa modul IPS terpadu berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dengan tema belajar mikroskop yang mudah dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMP/MTs, pada uji lapangan diperoleh hasil keefektifan modul IPS terpadu dengan kategori nilai baik sedangkan hasil peningkatan keterampilan proses sains diperoleh nilai *gain* skor $0,3 < g < 0,7$ sehingga kategori peningkatannya adalah sedang sehingga modul dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media belajar. Berdasarkan penjelasan di atas, hasil pengembangan berupa Lembar Kerja Peserta Didik telah tercapai.

Mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan modul perlu dilakukan uji satu lawan satu dan uji coba pemakaian. Pada uji coba satu lawan satu 3 orang siswa menggunakan modul secara mandiri dan diberikan angket uji satu lawan satu untuk menilai tingkat kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan pada tahap ini, siswa menggunakan produk secara mandiri lalu diberikan angket untuk menyatakan apakah produk sudah menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Siswa pertama 100% menjawab “ya”, siswa kedua menjawab 100% “ya” dan

siswa ketiga menjawab 100% “ya” siswa hanya memberikan masukan dan saran bahwa mereka dalam melaksanakan pembelajaran memerlukan bimbingan dari guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat dinyatakan bahwa modul menarik, untuk dipelajari karena desain modul menarik. Isi modul mudah dimengerti, mudah dipahami, pertanyaan dalam modul mudah untuk dipecahkan, sehingga modul dapat bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan siswa. Uji coba pemakaian atau uji lapangan merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif yang dilakukan. Uji lapangan dilakukan kepada satu kelas sampel, yaitu sebanyak 40 orang siswa SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan dalam menggunakan produk, kemanfaatan produk, dan keefektifan produk. memiliki kualitas kemenarikan sangat baik dengan kategori skor 3,98 berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh pengguna dari aspek tampilan dan isi modul yaitu penggunaan jenis *font*, warna, dan ukuran tulisan, pemilihan ilustrasi gambar, desain *lay out*, penggunaan warna, kesesuaian permasalahan, kesesuaian gambar, format evaluasi/tes formatif, dan format alur penyusunan masing-masing bagian. Kualitas kemudahan sangat baik dengan kategori skor 3,81 berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh pengguna dari aspek isi dan bahasa modul yaitu penggunaan bahasa, penggunaan istilah, kejelasan isi, format modul, kejelasan materi, dan kejelasan pertanyaan. Kualitas kemanfaatan sangat baik dengan kategori skor 3,89, berdasarkan penilaian yang dilakukan pengguna dari aspek fungsi yaitu membantu meningkatkan minat belajar siswa, membantu mempelajari materi secara lebih mudah, membantu mempelajari materi secara mandiri, membantu menilai penguasaan kompetensi melalui evaluasi (uji kompetensi). Hasil penelitian ini juga hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratna (2013) dengan penelitian mengenai pengembangan modul IPS terpadu berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dengan tema garputala untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMP/MTs. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap 10 siswa di luar kelas sampel, diperoleh hasil bahwa rata-rata

hasil respon siswa adalah 4 dengan kategori sangat baik.

Mengetahui tingkat keefektifan modul, siswa diberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberi tindakan atau pembelajaran dengan menggunakan modul, lalu siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui tingkat tujuan yang dapat dicapai serta melihat keefektifan modul. Hasil *pretest* dan *post-test* tersebut dianalisis dengan perhitungan Gain Ternormalisasi. Berdasarkan hasil perhitungan Gain tersebut, diperoleh rata-rata gain sebesar 0,67. Skor tersebut telah mencapai rata-rata skor $0,67 < g \leq 0,7$ yang termasuk dalam klasifikasi Gain Ternormalisasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji keefektifan modul secara lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran 20. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Arum (2013), hasil penelitian ini berupa modul IPS terpadu berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dengan tema belajar mikroskop yang mudah dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMP/MTs, pada uji lapangan diperoleh hasil keefektifan modul IPS terpadu dengan kategori nilai baik sedangkan hasil peningkatan keterampilan proses sains diperoleh nilai gain skor $0,3 < g < 0,7$ sehingga kategori peningkatannya adalah sedang sehingga modul dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai demokrasi pada siswa kelas 5 SD Negeri 1 Labuhan Ratu tahun ajaran 2016/2017, menghasilkan media cerita yang menarik, mudah, dan manfaat, memiliki tingkat kemenarikan sangat baik dengan skor 3,23, tingkat kemudahan sangat baik dengan skor 3,52, dan tingkat kemanfaatan sangat baik dengan skor 3,69.

media cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai demokrasi dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan

perolehan data melalui perhitungan Gain Ternormalisasi, sehingga diperoleh rata-rata gain sebesar 0,67. Skor tersebut telah mencapai rata-rata skor $0,3 < g < 0,7$ yang termasuk dalam klasifikasi Gain Ternormalisasi sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan bahan ajar media cerita media cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada tema persiapan kemerdekaan untuk menanamkan nilai demokrasi maka implikasi dari penelitian ini adalah: Dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa memaknai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media dalam bentuk cerita bergambar; melalui media cerita bergambar, siswa lebih termotivasi memahami, memaknai dan mampu merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari; Dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai mata pelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia; mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam mata pelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia; menjadi perangkat bantu dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Alexon, dan Nana Syaodih Sukmadinata, 2010. Pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis budaya untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. *Jurnal Penelitian*. FKIP Universitas Bengkulu dan Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Jurnal pendidikan. JPPI, Vol. 8, No. 2, Maret 2016, Hal. 4-15.
- Anitah. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian-Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aylawati Sarwono, 2007. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Melalui Pembelajaran Dalam Kelompok Kecil Dengan Strategi Mastery Learning. *Jurnal Bandung*. SPs. LIPI.UPI.
- Blaiklock. Ken E., 2008. Original Paper A Critique of the Use of Learning Stories to Assess the Learning Dispositions of Young Children. *Journal Critical Analysis*, Unitec Institute of Technology. NZ Research in ECE Journal, Vol. 11, 2008, Hal. 1-8.
- Daryanto. 2011. *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Hasanah, Umrotul dan dan Lukman Nulhakim, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. JPPI, Vol. 1, No. 1, November 2015, Hal. 91-106 e-ISSN 2477-2038.
- Indriana, Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Pres.
- Isjoni, 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kokom, Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontektual. Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2002. *Perencanaan Pembelajaran an Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novianti, Sudjarwo dan Pargito, 2015. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berupa Cerita Rakyat Sebagai Wujud Kearifan Lokal. *Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.

- Noble. Karen. Robyn Henderson, 2008. Engaging with Images and Stories : Using a Learning Approach to Develop Agency of Beginning "At-Risk" Pre-Service Teachers University of Southern Queensland. *Journal. Australian Journal of Teacher Education* Volume 33. Hal. 16-32.
- Ryanti, Sri. 2011. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa-Siswi SMAN 2 Sleman. *Skripsi. UIN. Yogyakarta. Jurnal pendidikan* Vol.1 No. 2 Juni 2012 hal.15-25.
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Rosdakarya.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadiman, Arif. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., et al. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya . 2006. *Konsep dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press.
- Sumaryanto, 2007. *Metode Vokal Profesional*. Jakarta: Gramedia.
- Slameto . 2010 . *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta. Rineka cipta.
- Sofan dan Iif, 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sumarmi, 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Thobroni dan Arif Mustofa, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Zainal Aqib, 2013. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.

