



Perancangan dan Implementasi Culture Guidebook Dalam Pembangunan Karakter Siswa Sekolah Dasar Kota Pangkalpinang

**Eka Wahyuningsih¹, Sinta Naviri²,
Eryza Tiara Dzulqa^{3*}**

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung ^{1,2,3}

e-mail: eryzatiara@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to describe the design and implementation of the Culture Guidebook in character building for elementary school students in the city of Pangkalpinang. The type of research method that will be used is the research and development model or often also called Research and Development (R&D) using a development procedure with stages: 1) needs analysis, 2) initial product development, 3) expert validation and revision, 4) small scale field trials, 5) large scale field trials. The results of this research include the design of a Culture Guidebook named Selai-Babel, the implementation of the Selai-Babel application, and relevant data analysis. The Selai-Babel Culture Guidebook is planned and published online as a handbook aimed at providing information on local cultural wisdom in the Bangka Belitung Islands Province. With the Selai-Babel application, it is hoped that information about local culture can be easily accessed by the public, including elementary school students in Pangkalpinang City. The conclusion drawn from this research is that the application and implementation of Culture Guidebooks like Selai-Babel have the potential to build the character of elementary school students in Pangkalpinang City through understanding and appreciation of the richness of local culture.

Keyword : Culture, Guidebook, Character Evelopment.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan perancangan dan penerapan Culture Guidebook dalam pembangunan karakter siswa sekolah dasar kota pangkalpinang. Jenis Metode penelitian yang akan digunakan adalah model penelitian dan pengembangan atau sering disebut juga dengan Research and Development (R&D) menggunakan prosedur pengembangan dengan tahapan: 1) analisis kebutuhan, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba lapangan skala kecil, 5) uji coba lapangan skala besar. Hasil penelitian ini mencakup perancangan Culture Guidebook yang diberi nama Selai-Babel, implementasi aplikasi Selai-Babel, serta analisis data yang relevan. Culture Guidebook Selai-Babel direncanakan dan diterbitkan secara online sebagai sebuah buku panduan yang bertujuan untuk menyediakan informasi terkait kearifan lokal budaya di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dengan adanya aplikasi Selai-Babel, diharapkan informasi mengenai budaya lokal tersebut dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar di Kota Pangkalpinang. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan dan implementasi Culture Guidebook seperti Selai-Babel memiliki potensi untuk membangun karakter siswa sekolah dasar di Kota Pangkalpinang melalui pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal.

Kata Kunci: Culture, Guidebook, Pembangunan Karakter.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam membentuk karakter manusia Indonesia yang cerdas dan berkarakter baik. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pendidikan kewarganegaraan, yang berperan sebagai wahana untuk mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang memadai untuk menghadapi kehidupan social (Kusuma, Sari and Hikmawati, 2021). Kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, serta sikap dan tindakan yang demokratis menjadi faktor pendukung utama dalam pembentukan karakter bangsa (Susanto, 2016). Dosen memiliki peran penting dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana untuk memfasilitasi penyampaian materi dengan lebih mudah kepada siswa. Dengan media pembelajaran yang tepat, mahasiswa dapat belajar secara sistematis sehingga mampu menguasai berbagai kompetensi secara menyeluruh (Ratnaningsih and Mahagangga, 2015).

Literasi digital menjadi hal yang sangat penting dalam era saat ini, khususnya untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan (Irianto, 2017). Media literasi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti penggunaan visual atau gambar untuk menjelaskan materi, termasuk keanekaragaman berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Siradjuddin, 2018). Media ini juga memfasilitasi pembelajaran dua arah, baik secara langsung di sekolah maupun daring melalui aplikasi yang tersedia (Murniati, Santosa and Nugroho, 2015). Pembelajaran yang variatif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Sitokdana, 2016). Dalam konteks ini, media Culture GuideBook menjadi pilihan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman, khususnya pada siswa sekolah dasar yang merupakan masa pembentukan karakter. Pengembangan aplikasi seperti Selai-Babel yang memuat informasi dan edukasi tentang kearifan lokal di Bangka Belitung menjadi langkah inovatif dalam membangun karakter siswa dan memperluas literasi digital di kalangan masyarakat.

Hadirnya aplikasi Selai-Babel, diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi siapa pun untuk tetap mencintai dan mengapresiasi kearifan lokal yang ada, sekaligus berpartisipasi dalam kemajuan provinsi kepulauan Bangka Belitung di berbagai bidang. Culture Guidebook, yang merupakan panduan elektronik yang berisi informasi, petunjuk, serta gambar terkait budaya, menjadi landasan dalam pengembangan aplikasi ini. Keunggulan utama dari Culture Guidebook adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan akses tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Dalam konteks penelitian ini, perancangan aplikasi ini merujuk pada keanekaragaman budaya di sekitar provinsi kepulauan Bangka Belitung. Culture Guidebook, dalam bentuk digital, menggabungkan teks dan gambar untuk memberikan informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Tujuan

dari penelitian ini terfokus pada deskripsi perancangan dan implementasi Culture Guidebook sebagai alat untuk memperkenalkan serta mempromosikan keanekaragaman budaya di provinsi kepulauan Bangka Belitung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Research and Development (R&D), dengan mengikuti prosedur pengembangan yang diusulkan oleh (Timpuslitjaknov, 2008). Prosedur tersebut mencakup lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil, dan uji coba lapangan skala besar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 65 Pangkalpinang.

Data penelitian diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya, sementara data sekunder bersumber dari laporan historis, arsip, dan data dokumenter yang masih berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Sampel data primer penelitian ini adalah 35 siswa kelas V di SD Negeri 65 Pangkalpinang, sedangkan data sekunder berupa dokumentasi hasil observasi, wawancara guru, dan referensi ilmiah lain yang relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup teknik observasi terstruktur dan wawancara tak berstruktur. Observasi terstruktur dilakukan untuk memberitahukan kepada sumber data tentang tujuan penelitian dan memberikan pemahaman menyeluruh tentang aktivitas peneliti. Wawancara tak berstruktur digunakan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dari responden, seperti guru kelas, kepala sekolah, dan orang tua siswa. Langkah-langkah perancangan juga dioptimalkan melalui wawancara menggunakan pendekatan 5W+1H untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mendasar, seperti isi dan tujuan penelitian, target audiens, serta penyampaian informasi hasil perancangan.

PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan menjelaskan hasil perancangan Culture Guidebook, implementasi Culture Guidebook dalam pembangunan karakter siswa Sekolah Dasar kota Pangkalpinang, dan analisis data.

Hasil Perancangan

Selai-Babel, Culture Guidebook digital yang dijelaskan, merupakan sebuah aplikasi yang menyajikan informasi dalam bentuk artikel blog yang dikemas secara menarik dalam bentuk Guidebook. Aplikasi ini memuat beragam informasi tentang keanekaragaman yang ada di provinsi kepulauan Bangka Belitung, termasuk profil singkat, cagar budaya, serta contoh-contoh cagar budaya dan ornamen jati diri Serumpun Sebalai. Tampilan aplikasi Selai-Babel didesain secara menarik agar mudah dipahami oleh pengguna, sementara isi

kontennya beragam dan informatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kekayaan budaya di Bangka Belitung. Langkah-langkah penggunaan aplikasi ini juga disusun dengan baik agar pengguna dapat mengakses informasi dengan mudah dan menyeluruh. Dengan demikian, Selai-Babel menjadi sebuah platform yang komprehensif dan menarik untuk mengenalkan serta mempromosikan kekayaan budaya Bangka Belitung kepada masyarakat luas.

1. Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini, sebagai langkah awal yang harus kita lakukan adalah mendownload Culture Guidebook berbasis kearifan budaya lokal bernama SelaiBabel. Aplikasi ini tidak terdapat di playstore melainkan terdapat web sendiri yang nantinya akan dishare oleh pencipta.

Gambar 1
Aplikasi Culture Guidebook bernama Selaibabel



Sumber: Data Primer, 2024

2. Tekan aplikasi SelaiBabel, kemudian muncul tampilan beberapa item yang terdapat didalam aplikasi.

Gambar 2
Tampilan awal aplikasi SelaiBabel



Sumber: Data Primer, 2024

3. Tekan laman deskripsi, kemudian muncul profil bangka belitung dan cagar budaya serta deskripsinya.

Gambar 3
Tampilan Laman Deskripsi



Sumber: Data Primer, 2024

4. Tekan laman bangunan cagar budaya, kemudian muncul beberapa bangunan cagar budaya yang terdapat di provinsi kepulauan bangka Belitung beserta deskripsinya.

Gambar 4
Tampilan Bangunan Cagar Budaya



Sumber: Data Primer, 2024

5. Tekan laman struktur cagar budaya, kemudian muncul beberapa struktur cagar budaya yang terdapat di provinsi kepulauan bangka belitung beserta deskripsinya.

Gambar 5
Tampilan Struktur Cagar Budaya



Sumber: Data Primer, 2024

6. Tekan laman situs cagar budaya, kemudian muncul tentang situs kota kapur serta deskripsinya.

Gambar 6
Tampilan Situs Cagar Budaya



Sumber: Data Primer, 2024

7. Tekan laman ornamen jati diri, kemudian muncul ornamen jati diri provinsi kepulauan bangka belitung beserta deskripsinya.

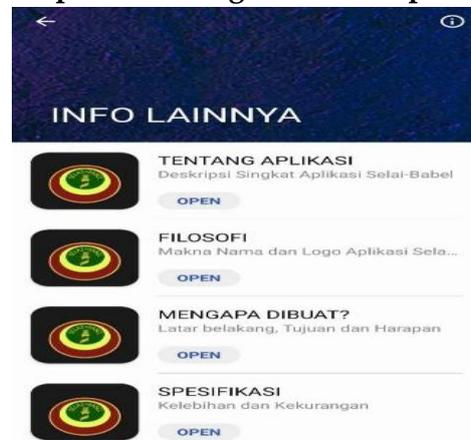
Gambar 7
Tampilan Ornamen Jati Diri



Sumber: Data Primer, 2024

8. Tekan laman infolainnya, kemudian terdapat beberapa informasi mengenai aplikasi SelaiBabel.

Gambar 8
Tampilan Tentang Info Lain Aplikasi



Sumber: Data Primer, 2024

Implementasi

Implementasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah pelaksanaan atau penerapan suatu hal. Berdasarkan pendapat para ahli, seperti yang dikemukakan oleh (Sudaryati and Heriningsih, 2020), implementasi merupakan aktivitas atau tindakan yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi bukan hanya sekadar aktivitas semata, tetapi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan terencana berdasarkan norma tertentu. Pendapat (Hastuti and Hidayat, 2014) menyatakan bahwa implementasi merupakan perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan antara tujuan dan tindakan, memerlukan jaringan pelaksana, serta birokrasi yang efektif. Implementasi adalah proses melaksanakan kebijakan dari ranah politik menjadi tindakan administrasi. Implementasi Culture GuideBook dilakukan di SD Negeri 65 Pangkalpinang dengan melibatkan 35 siswa kelas V. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan gadget Android secara fleksibel, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Culture GuideBook berperan sebagai bahan bacaan, bahan ajar, sumber belajar, dan media pembelajaran yang membantu pengguna, terutama siswa Sekolah Dasar, dalam mencari informasi tentang kearifan budaya lokal provinsi kepulauan Bangka Belitung. Dengan cara penggunaan yang mudah, Culture GuideBook menjadi alat yang efektif untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang kekayaan budaya daerah.

Analisis Data

Dalam analisis data kualitatif, terdapat tiga jalur yang penting untuk diikuti, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana disarankan oleh (Miles and Huberman, 1992). Penyajian data merupakan tahapan di mana informasi yang terkumpul disusun dengan sistematis, memberikan landasan bagi penarikan kesimpulan serta pengambilan tindakan selanjutnya. Dalam perancangan Culture Guidebook, analisis dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan 5W+1H, yaitu what (apa), who (siapa), why (kenapa), when (kapan), where (dimana), dan how (bagaimana), sebagai strategi untuk mengoptimalkan proses perancangan. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, para peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang kebutuhan pengguna serta memastikan bahwa Culture Guidebook dapat dirancang dan disajikan dengan cara yang paling efektif.

1. What: Apa yang dirancang? Berdasarkan data yang diperoleh maka dibutuhkan perancangan Culture Guidebook berjudul SelaiBabel yang dapat memberikan informasi dan panduan secara informatif dan menarik.
2. Who: Siapa target audiens dalam perancangan ini? Target audience Culture Guidebook berbasis kearifan budaya lokal yang bernama SelaiBabel adalah masyarakat luas terutama masyarakat serta siswa sekolah dasar. Lebih tepatnya menyasar masyarakat dan siswa pengguna teknologi digital mengingat tujuannya adalah untuk meningkatkan literasi serta membangun karakter siswa sekolah dasar melalui buku panduan elektronik.

3. Where: Dimana penyebaran Culture Guidebook dilakukan? Penyebaran Culture Guidebook ini di Sekolah Dasar kota Pangkalpinang.
4. When: Kapan Culture Guidebook pertama kali diimplementasikan? Culture Guidebook ini diimplementasikan pada tanggal 17 November 2023 di SD Negeri 65 Pangkalpinang.
5. Why: Mengapa rancangan ini perlu dilakukan? Perancangan ini bertujuan memberikan informasi dan edukasi kepada khalayak umum tentang kearifan lokal yang ada di provinsi kepulauan Bangka Belitung khususnya Cagar Budaya dan Ornamen jati diri serumpun sebalai sekaligus sebagai personal branding.
6. How: Bagaimana merancang Culture Guidebook untuk membangun karakter siswa sekolah dasar? Peran siswa sebagai generasi muda merupakan salah satu komponen bangsa yang paling rentan dalam proses amalgamasi tata nilai dan budaya, maka secara khusus diberikan ulasan tentang peran kritis generasi muda dalam pembangunan karakter bangsa berdasarkan kearifan lokal yang menunjang pada kemandirian bangsa ditengah terpaan arus globalisasi.

Aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi mampu menjadi sumber inspirasi bagi semua orang untuk senantiasa mencintai dan menghargai kekayaan budaya lokal (Kesuma, Tibyani and Ichsan, 2018). Dengan kemampuannya untuk menyajikan informasi tentang beragam aspek budaya secara menarik dan mudah diakses (Purba, 2017). Diharapkan aplikasi ini dapat membangkitkan minat dan apresiasi terhadap warisan budaya yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat memotivasi pengguna untuk berperan aktif dalam menjaga dan mempromosikan keberagaman budaya, baik melalui dukungan dalam kegiatan lokal maupun melalui penyebaran informasi kepada orang lain (Syarifuddin and Suharso, 2020).

Aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi memiliki peran yang lebih dari sekadar menjadi sumber pengetahuan (Juniawan, 2019). Selain itu, aplikasi ini juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat identitas budaya lokal dan memperkaya pengalaman sosial serta kultural masyarakat secara keseluruhan (Nopita *et al.*, 2022). Dengan menyajikan informasi yang mendalam dan menarik tentang kekayaan budaya, aplikasi ini dapat membantu individu dalam memahami dan menghargai akar budaya mereka sendiri. Lebih dari itu, aplikasi ini dapat menjadi sarana untuk membangun rasa kebersamaan dan kebanggaan terhadap warisan budaya yang dimiliki oleh suatu komunitas atau daerah (Adib, 2020). Melalui interaksi dengan konten aplikasi, pengguna dapat merasakan kedalaman nilai-nilai budaya serta merasakan kekayaan pluralisme budaya yang ada dalam masyarakat. Hal ini dapat membantu memperkuat hubungan antarindividu dari berbagai latar belakang budaya, serta menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat dalam masyarakat secara

keseluruhan. Sehingga, aplikasi ini tidak hanya menjadi instrumen untuk memperluas pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk mempererat ikatan sosial dan memperkokoh identitas budaya suatu komunitas.

KESIMPULAN

Perancangan dan implementasi Culture Guidebook dalam pembangunan karakter siswa Sekolah Dasar Kota Pangkalpinang memiliki tujuan yang sangat jelas. Melalui proyek ini, bertujuan memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat umum tentang kekayaan budaya lokal di provinsi kepulauan Bangka Belitung, terutama terkait dengan Cagar Budaya dan Ornamen jati diri Serumpun Sebalai, sekaligus sebagai bentuk personal branding untuk daerah tersebut. Dengan hadirnya aplikasi Selai-Babel, diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi semua orang untuk tetap mencintai dan menghargai kekayaan budaya lokal, serta berperan aktif dalam kemajuan provinsi kepulauan Bangka Belitung di berbagai sektor. Selain itu, diharapkan pula bahwa proyek ini dapat menjadi dorongan bagi munculnya aplikasi-aplikasi lain yang dikembangkan oleh anak-anak daerah provinsi kepulauan Bangka Belitung, yang memiliki dampak positif dan berkualitas lebih baik dari yang saat ini tersedia. Dengan demikian, perancangan dan implementasi Culture Guidebook ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, tetapi juga memicu potensi kreativitas dan inovasi di kalangan masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, N. (2020) 'Pendidikan multikultural pada budaya sekolah: studi kasus pada Pendidikan Menengah di Pangkalpinang, Bangka'.
- Hastuti, K. and Hidayat, E.Y. (2014) 'Purwarupa Tangible Cultural Heritage Kategori Cagar Budaya Tak Bergerak Berbasis Database Multimedia', *Semnasteknomedia Online*, 2(1), pp. 1-14.
- Irianto, H.A. (2017) *Pendidikan sebagai investasi dalam pembangunan suatu bangsa*. Kencana.
- Juniawan, W.D. (2019) 'Sistem Perencanaan Pembangunan Terintegrasi Melalui Penerapan E-Planning (Studi Kasus pada Bappeda dan Litbang Kabupaten Gianyar)', *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 5(3), pp. 285-293.
- Kesuma, B.C.J., Tibyani, T. and Ichsan, M.H.H. (2018) 'Implementasi metode fuzzy pada akuaponik deep water culture berdasarkan derajat keasaman dan ketinggian air', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), pp. 5192-5200.
- Kusuma, A.I., Sari, W.P. and Hikmawati, A. (2021) 'Peningkatan Kompetensi

Guru dan Tenaga Kependidikan Melalui Pelatihan Teacherpreneur Berbasis Digital Profile Builder', *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), pp. 2476-2487.

Murniati, L.S., Santosa, P.I. and Nugroho, L.E. (2015) 'Identifikasi Faktor Budaya Organisasi Dalam Kesuksesan Penerapan E-Monev Kota Surakarta'. Snik.

Nopita, D. et al. (2022) 'Literatur Review: Pengaruh Konseling Person Center terhadap Budaya Melayu', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), pp. 10124-10135.

Purba, H. (2017) 'Mewujudkan Keselamatan Penerbangan dengan Membangun Kesadaran Hukum Bagi Stakeholders Melalui Penerapan Safety Culture', *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, 12(1), pp. 95-110.

Ratnaningsih, N.L.G. and Mahagangga, I.G.A.O. (2015) 'Partisipasi masyarakat lokal dalam pariwisata (studi kasus di Desa Wisata Belimbing, Tabanan, Bali)', *Jurnal Destinasi Pariwisata ISSN*, 2338, p. 8811.

Siradjuddin, H.K. (2018) 'Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan', *IJIS- Indonesian Journal On Information System*, 3(2), pp. 46-55.

Sitokdana, M.N.N. (2016) 'Strategi Pengembangan E-Culture Berbasis Ap Iwol Menggunakan Seci Model', in *Annual Research Seminar: Computer Science and Information and Communications Technology 2016*. Sriwijaya University.

Sudaryati, D. and Heriningsih, S. (2020) 'Pengaruh motivasi, budaya organisasi dan sistem informasi desa terhadap kinerja pemerintah desa', *Kompartemen: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 17(1).

Susanto, I. (2016) 'Perencanaan Pembangunan Pariwisata di Daerah (Studi Pelaksanaan Program pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pekalongan)', *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 2(3), pp. 1-9.

Syaifuddin, S. and Suharso, W. (2020) 'Pemanfaatan Sistem Informasi Sebagai Alat Untuk Pendataan Masyarakat Di Pasuruan', *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(3), pp. 145-150.