

Wofdabox: Tingkatkan Pengetahuan Kearifan Lokal Sidoaro Pada Siswa Dalam Satu Dekapan

Ni'matur Rochmah¹

¹SD Negeri Pepe, Sidoarjo, Indonesia
Email: nimaturrochmah70@guru.sd.belajar.id

Kata Kunci

Kearifan Lokal,
Wofdabox,
Media Pembelajaran

Keywords

Local Wisdom,
Wofdabox,
Learning Media

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas Wofdabox, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis digital, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kearifan lokal Sidoarjo. Wofdabox dirancang agar mudah diakses dan digunakan oleh siswa, dalam konteks "satu dekapan" (praktis dan menyenangkan), dengan tujuan memperkaya pemahaman siswa terhadap budaya lokal melalui metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 3D (Define, Design, and Develop). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wofdabox efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kearifan lokal Sidoarjo. Dari hasil uji coba, 85% siswa mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka tentang kebudayaan lokal setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, 90% siswa menyatakan bahwa Wofdabox mudah digunakan dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Wofdabox terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mendukung pemahaman siswa tentang kearifan lokal.

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Wofdabox, a digital-based interactive learning media designed to increase students' knowledge of Sidoarjo local wisdom. Wofdabox is designed to be easily accessed and used by students, in a 'one-hug' context (practical and fun), with the aim of enriching students' understanding of local culture through innovative and interactive learning methods. The research method used is Research and Development (R&D) with the 3D model (Define, Design, and Develop). The results showed that Wofdabox was effective in increasing students' knowledge of Sidoarjo local wisdom. From the trial results, 85% of students experienced a significant increase in their understanding of local culture after using the media. In addition, 90% of students stated that Wofdabox is easy to use and interesting, thus increasing their engagement in the learning process. Thus, Wofdabox proved to be an effective and innovative learning media to support students' understanding of local wisdom.

Corresponding Author:

Ni'matur Rochmah,
SD Negeri Pepe, Sidoarjo,
Jl. A. Faqih, Tani Tambak, Pepe, Kec. Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur
61253, Indonesia
Email: nimaturrochmah70@guru.sd.belajar.id



1. PENDAHULUAN

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Pristiwanti et al., 2022). Dengan adanya pengembangan potensi tersebut diharapkan peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hakim, 2023; Kartika et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan memiliki fungsi yang strategis dalam upaya pembangunan sumber daya manusia.

Sidoarjo merupakan kota yang berbatasan langsung dengan kota Surabaya yang juga merupakan ibu kota provinsi Jawa Timur, oleh karenanya Sidoarjo tentu tak mampu membendung derasnya arus urbanisasi. Derasnya arus Urbanisasi ini sehingga merubah Sidoarjo menjadi kota yang heterogen dan tentunya membawa pengaruh dalam perkembangan pembangunan sumber daya manusia. Sidoarjo saat ini menjadi kota pluralis yang memiliki beragam kultur atau budaya yang datang dari berbagai daerah yang masih bisa diterima dengan baik keberadannya.

Kemajemukan lokal daerah Sidoarjo yang mencakup kearifan lokal Sidoarjo merupakan salah satu isu strategis yang harus dikenalkan kepada para generasi muda khususnya siswa sekolah dasar. Kearifan lokal Sidoarjo yang sangat beragam sudah seyogyanya dikenalkan kepada para generasi muda utamanya yang berada di Kabupaten Sidoarjo sendiri juga kepada generasi muda diluar kabupaten Sidoarjo agar para generasi muda dapat memahami khazanah budaya yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi penulis permasalahan yang timbul adalah banyak siswa SD di Kabupaten Sidoarjo yang belum memahami kemajemukan kearifan lokal Sidoarjo baik itu makanan tradisonal, batik, peninggalan sejarah, lagu daerah Sidoarjo bahkan destinasi wisata yang ada di Sidoarjo. Oleh karena itu penulis kemudian membuat satu metode pembaharuan untuk dapat meningkatkan pengetahuan siswa Sekolah Dasar tentang kearifan lokal Sidoarjo. Metode pembaharuan yang saya buat dalam praktik baik ini adalah membuat media pembelajaran yang dikemas dalam satu dekapan untuk dapat mengenalkan lebih dalam beberapa kearifan lokal yang ada di Kabupaten Sidoarjo yang saya beri nama Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box).

Selain sebagai media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal Sidoarjo, Wofdabox juga dirancang sebagai media pembelajaran berdiferensiasi. Media pembelajaran berdiferiansi yang dimaksud adalah media pembelajaran yang dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan potensi yang mereka miliki (Dalila et al., 2022; Putri & Prafitasari, 2023). Kebutuhan belajar siswa tentunya dapat berupa pengetahuan yang ada, gaya belajar, minat, dan pemahaman terhadap mata pelajaran. Dalam pembelajaran berdiferensiasi setiap guru tentunya dapat berinteraksi dengan siswa pada tingkat yang sebanding dengan tingkat pengetahuan mereka untuk kemudian menyiapkan preferensi belajar mereka yang merujuk pada tujuan pembelajaran berdiferensiasi yaitu untuk menciptakan kesetaraan belajar bagi siswa (Gaitas et al., 2024). Pada pembelajaran berdiferensiasi juga dibuat sedemikian rupa sehingga siswa memiliki rasa tertarik dan tertantang dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk belajar. Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan siswa yang terkait dengan gaya belajar siswa. Pada Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) mengakomodir gaya belajar visual, auditori maupun kinestetik sehingga diharapkan media tersebut dapat menjadi wadah untuk pengembangan bakat dan minat siswa sesuai dengan gaya belajar mereka dengan tetap mengedepankan kearifan lokal budaya Kabupaten Sidoarjo.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 3D (Define, Design, and Develop) yang dikembangkan untuk merancang, menguji, dan mengevaluasi media pembelajaran Wofdabox. Research and Development (R&D) 3D adalah salah satu model pengembangan dalam penelitian yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), dan Develop (Pengembangan). Model ini digunakan untuk mengembangkan produk, seperti media pembelajaran atau perangkat lain, melalui proses yang terstruktur dan sistematis (Rokhim & Anwar, 2021).

Tahapan metode penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu:

a. Define

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran kearifan lokal Sidoarjo di sekolah. Langkah-langkah yang diambil meliputi:

- a) Analisis Kurikulum dan Materi: Menganalisis kurikulum dan materi yang relevan dengan kearifan lokal untuk mengetahui keterkaitannya dengan pengetahuan budaya lokal Sidoarjo.
- b) Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi masalah dan kesenjangan dalam pembelajaran kearifan lokal, seperti minimnya penggunaan media pembelajaran digital interaktif dan rendahnya minat siswa terhadap topik budaya lokal.

- c) Penetapan Tujuan Pembelajaran: Menentukan tujuan pengembangan media Wofdabox, yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kearifan lokal Sidoarjo melalui metode yang menyenangkan dan interaktif.
- b. Design
Tahap ini melibatkan perancangan awal media pembelajaran Wofdabox. Langkah-langkahnya meliputi:
 - a) Desain Media: Merancang Wofdabox sebagai platform digital yang mencakup permainan edukatif, kuis, video interaktif, dan materi visual yang berkaitan dengan budaya lokal Sidoarjo (sejarah, tradisi, makanan khas, seni, dll.).
 - b) Pengembangan Struktur Media: Membuat struktur alur pembelajaran interaktif dalam Wofdabox, di mana siswa dapat belajar melalui elemen gamifikasi (game-based learning) untuk meningkatkan minat mereka dalam mempelajari kearifan lokal.
 - c) Pemilihan Teknologi: Memilih teknologi dan perangkat lunak yang sesuai untuk mendukung kemudahan akses, baik melalui perangkat desktop maupun mobile.
- c. Develop
Tahap pengembangan meliputi uji coba media Wofdabox kepada siswa serta evaluasi efektivitas dan penyempurnaan media. Langkah-langkahnya meliputi:
 - a) Uji Coba Awal (Pre-Test): Melakukan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa tentang kearifan lokal Sidoarjo sebelum menggunakan Wofdabox.
 - b) Implementasi Media: Siswa menggunakan Wofdabox dalam proses pembelajaran. Media diuji di dalam kelas, dengan pengawasan langsung dari guru, untuk memastikan siswa dapat mengakses dan menggunakan aplikasi dengan baik.
 - c) Evaluasi dan Penyempurnaan: Setelah implementasi, dilakukan evaluasi melalui feedback dari siswa dan guru, serta post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Berdasarkan hasil evaluasi, media Wofdabox disempurnakan untuk mengatasi kendala atau masalah yang dihadapi selama uji coba.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tantangan Untuk Mencapai Tujuan Praktik

Tujuan praktik baik yang saya lakukan ini adalah untuk dapat memberikan bekal kepada siswa tentang kearifan lokal kabupaten Sidoarjo yang berupa pakaian, makanan, cerita rakyat, tarian serta destinasi wisata. dengan mereka memahami kearifan lokal tersebut maka akan tumbuh pada mereka jiwa memiliki dan melestarikan budaya daerah mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya tidak mudah ada banyak tantangan yang saya hadapi diantaranya adalah, mewujudkan ide media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa sekaligus mengangkat kearifan lokal Sidoarjo, tantangan berikutnya adalah belum banyaknya referensi tentang kearifan lokal Sidoarjo karena beberapa kebudayaan hanya bersifat cerita turun temurun yang sumbernya anonim. Ketika mengimplementasikan media pembelajaran tersebut tantangannya adalah pengkondisian kelas yang kondusif karena siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran tersebut sehingga diperlukan trik-trik khusus agar siswa tetap tertib dan fokus pada kegiatan pembelajaran.

Dalam pengimplementasian media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) ini pihak yang terlibat adalah guru kelas, rekan sejawat serta siswa kelas 6. Kemudian pada saat pengimbasan beberapa pihak yang terlibat adalah seluruh warga sekolah melalui komunitas belajar sekolah, serta komunitas belajar kelompok kerja kepala sekolah dan seluruh peserta webinar berbagi praktik baik media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box).

B. Langkah-Langkah, Sumber Daya dan yang Terlibat dalam Pelaksanaan Strategi

Langkah yang saya lakukan dalam pelaksanaan strategi adalah dengan melakukan observasi awal kondisi siswa terkait dengan pemahamannya terhadap kearifan lokal Sidoarjo. Langkah selanjutnya adalah melakukan pemetaan terhadap gaya belajar siswa yang ada di kelas 6 A dengan melakukan serangkaian tes gaya belajar siswa. Kegiatan dilakukan dengan penyusunan media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box). Salah satu kebaruan Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) adalah kemasan kearifan lokal Sidoarjo yang dikemas secara ringkas dalam bentuk box yang bisa dibuka yang terbuat dari bahan-bahan bekas yang ada disekitar kita. Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) terdiri atas empat pintu.

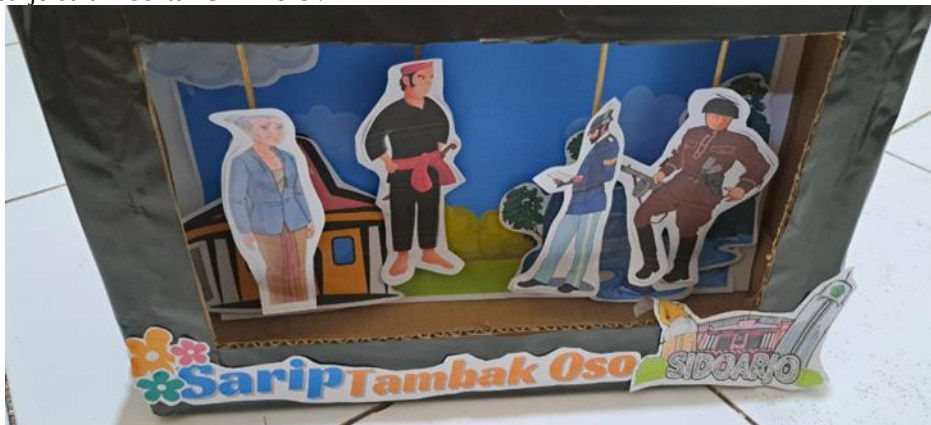
Pintu pertama berisi banyak informasi tentang kain batik khas Sidoarjo dan Udeng Pacul Gowang, pada pintu ini siswa diajak untuk lebih mengenal sejarah tentang batik khas Sidoarjo dan udeng pacul gowang, tidak hanya informasi saja yang terdapat pada pintu ini akan tetapi pada pintu ini terdapat wujud nyata batik

Sidoarjo yang di desain dalam bentuk syal dan pacul gowang yang bisa mereka lihat secara konkret wujud batik Sidoarjo dan Udeng pacul gowangnya. Siswa putra kemudian memakai udeng pacul gowang serta siswi putri batik Sidoarjo yang berbentuk syal sebelum mereka melanjutkan ke pintu berikutnya.



Gambar 1

Sebagai pusat Kerajaan jenggala maka banyak sekali peninggalan-peninggalan Sejarah yang terdapat di Kabupaten Sidoarjo. Salah satunya adalah peninggalan Sejarah yang berupa candi. Pada pintu kedua setelah siap dengan kostum syal batik Sidoarjo dan Udeng pacul gowang maka kemudian siswa diajak untuk berjalan-jalan ke Candi-Candi yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Ada banyak candi yang dapat di pelajari oleh siswa, sebagai wujud visualisasi maka Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) dilengkapi dengan teknologi Augmented Reality yang dikemas dalam QR code yang bisa di scan oleh siswa untuk menampilkan candi yang ada di Sidoarjo dalam bentuk 3 Dimensi.



Gambar 2

Setelah puas berjalan jalan dicandi maka rute selanjutnya adalah siswa mengunjungi pulau Lusi (Lumpur Sidoarjo) di pintu yang ketiga, siswa akan mengenal lebih dekat salah satu destinasi wisata yang ada di Sidoarjo yaitu pulau Lusi (Lumpur Sidoarjo) yang merupakan pulau yang berasal dari semburan lumpur lapindo.



Gambar 3

Pada pintu keempat setelah mengunjungi salah satu destinasi wisata yang ada di Sidoarjo makan siswa akan dimanjakan dengan hidangan khas Sidoarjo yaitu Oseng Kupang siswa akan mengenal lebih dekat dengan kupang, siswa di ajak untuk mencicipi kupang, mempelajari bahan pembuatan serta cara membuatnya. sebagai sarana meningkatkan kreatifitas siswa disediakan pula clay yang bisa digunakan siswa untuk membuat miniatur lontong kupang dari clay dengan diiringi musik MP3 lagu daerah khas Sidoarjo Gemah ripah Loh Jinawi. Pada bagian utama Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) terdapat opera yang bisa digunakan siswa untuk memainkan cerita rakyat Sidoarjo yaitu Sarip Tambak Oso dan bagian belakangnya terdapat TV Box yang berisi tentang Roll film yang mengisahkan tentang tarian Reog Cemandi mulai dari sejarah, musik reog, gerakan, banogan lanang dan banongan wadon. pada bagian roll film ini juga terdapat QR code yang bisa di scan untuk bisa menampilkan video tentang tari reog cemandi. Pada bagian tutup Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) terdapat ular tangga yang bisa digunakan sebagai asesmen siswa untuk menguji sampai dimana pemahaman siswa terkait dengan kearifan lokal Sidoarjo.



Gambar 4

Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) telah terwujud maka Langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba Bersama rekan sejawat serta untuk mendapatkan umpan balik dari rekan sejawat tersebut sehingga kemudian ada beberapa hal yang perlu saya perbaiki demi sempurnanya media pembelajaran tersebut. Pada proses implementasi Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) dengan peserta didik saya juga meminta rekan sejawat untuk menjadi patner saya sekaligus menjadi observer dan pemberi umpan balik konstruktif dari kegiatan pembelajaran yang saya lakukan. Kegiatan dilanjutkan dengan diseminasi praktik baik yang saya lakukan melalui komunitas belajar sekolah, mapun komunitas belajar yang lain salah satunya adalah melalui komunitas belajar kelompok kerja kepala sekolah (KKKS) kecamatan melalui webinar berbagi praktik baik.

C. Refleksi dan Dampak dari Aksi yang Telah Dilakukan

Setelah melakukan serangkaian kegiatan mulai dari observasi, pemetaan gaya belajar siswa, merancang Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box), berdiskusi dengan rekan sejawat, mendapatkan umpan balik konstruktif dan kemudian mengimplementasikannya kepada rekan sejawat maka Langkah berikutnya adalah mendiseminasikan Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) kepada rekan sejawat melalui komunitas belajar sekolah serta melalui komunitas belajar KKKS kecamatan Sedati melalui webinar berbagi paktik baik. Dampak dari kegiatan tersebut kami di sekolah menjadi senang karena media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) dapat digunakan Bersama-sama secara bergantian oleh seluruh dewan guru, sedangkan dari sekolah lain mereka terkait untuk menduplikasi Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) disesuaikan dengan kearifan lokal budaya mereka masing-masing.

Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) ini kemudian telah diikuti dalam Kompetisi Inovasi Kabupaten Sidoarjo pada tahun 2023 serta telah mendapatkan SK Inovasi dari Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo. Yang manjadi factor keberhasilan media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) ini adalah bahan yang mudah dicari dan murah karena berasal dari barang-barang yang tidak terpakai yang ada di sekitar kita, penggunaannya yang mudah serta kemudahan dalam cara penggunaannya. Adapun strategi yang dilakukan untuk dapat mencapai keberhasilan adalah mau menerima masukan orang lain demi kesempurnaan dan kelengkapan media pembelajaran Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) tersebut.

Strategi utama yang mendukung kesuksesan Wofdabox adalah keterbukaan terhadap masukan dari berbagai pihak. Proses menerima dan menindaklanjuti umpan balik secara aktif dari guru, siswa, dan ahli pendidikan telah membantu menyempurnakan dan melengkapi fitur media pembelajaran ini. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas media, tetapi juga mendorong kolaborasi yang lebih luas dalam pengembangannya, memastikan bahwa Wofdabox terus relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran kearifan lokal di Sidoarjo. Menurut penelitian terbaru, kolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan inovasi dan efektivitas produk pendidikan (Novita Sari et al., 2022).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru serta mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan Wofdabox (Wonderfull Of Sidoarjo Box) dengan berbagai macam fitur di dalamnya dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami isi materi, serta mampu meningkatkan bakat dan minat siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki, hal ini tentu sejalan dengan Filosofi Ki Hadjar Dewantara bahwa pembelajaran harus selalu berpihak pada kebutuhan murid.

REFERENSI

- Dalila, A. A., Rahmah, S., Liliawati, W., & Kaniawati, I. (2022). Effect of differentiated learning in problem-based learning on cognitive learning outcomes of high school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2116–2122. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.1839>
- Gaitas, S., Carêto, C., Peixoto, F., & Castro Silva, J. (2024). Differentiated instruction: ‘To be, or not to be, that is the question.’ *International Journal of Inclusive Education*, 28(11), 2607–2623. <https://doi.org/10.1080/13603116.2022.2119290>
- Hakim, A. L. (2023). Role of character education in national character building: A retrospection noble values of Muslim religiosity. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 8(1), 161–182. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v8i1.1735>
- Kartika, I., Saepudin, S., Norman, E., & Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(4), 100. <https://doi.org/10.29210/020232598>
- Novita Sari, F., Indrawati, & Wahyuni, D. (2022). Pengaruh model pembelajaran Learning Cycle 7E terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa IPA SMP. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 105–114. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.241>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putri, S. A., & Prafitasari, A. N. (2023). Analisis implementasi konsep pembelajaran diferensiasi dalam mata pelajaran biologi pada era digital 4.0 di kelas X. *ScienceEdu*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.39701>
- Rokhim, A., & Anwar, M. K. (2021). Pembuatan media pembelajaran huruf hijaiyah pada platform Android menggunakan metode ADDIE. *Spirit*, 13(2). <https://doi.org/10.53567/spirit.v13i2.214>