



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI SUMENEP**

Website : www.stkipgrisumenep.ac.id

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Telp. (0328) 664094 – 671732 Fax. 671732

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Petugas Check Plagiasi STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah ini telah dilakukan cek dan dinyatakan lolos plagiasi menggunakan Aplikasi Turnitin dengan batas maksimal toleransi 20% atas nama:

Nama : **Drs. Hasan Basri, M.Si**
NIDN : **0020126101**
Program Studi : **PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN**

No	Judul	Jenis Karya	Hasil
1	INCREATION STKIP ; DIGITAL MEDIA LEARNING BASED ON LOCAL WISDOM FOR STKIP PGRI SUMENEP STUDENTS	Artikel	20 %

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Sumenep, 20 Juni 2023

turnitin
STKIP PGRI SUMENEP

Pemeriksa

ARNING_BASED_ON_LOCAL_WI SDOM_FOR_STKIP_PGRI_SUME NEP_STUDENTS.pdf

by 3 Pak Hasan

Submission date: 20-Jun-2023 09:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2119427505

File name: ARNING_BASED_ON_LOCAL_WISDOM_FOR_STKIP_PGRI_SUMENEP_STUDENTS.pdf (513.68K)

Word count: 2207

Character count: 14732



JURNAL SETIA PANCASILA

Vol 3 No 1. September 2022, pp.17-21

e-ISSN: 2745-7451

Available online at :

<https://e-jurnal.stkipppgrisumenep.ac.id/index.php/JSP>

INCREATION STKIP ; DIGITAL MEDIA LEARNING BASED ON LOCAL WISDOM FOR STKIP PGRI SUMENEP STUDENTS

Hasan Basri¹, Wasilah², Fithratul Qoyyimah³

wasilahbkl87@gmail.com¹

alqohiroh99@gmail.com²

hasanbasri@stkipppgrisumenep.ac.id³

STKIP PGRI Sumenep¹

STKIP PGRI Sumenep²

MA Miftahul Huda Gapura Timur³

Informasi Artikel

Received: 26-07-2022

Revised: 05-08-2022

Accepted: 30-08-2022

Keywords:
Digital Media,
Local wisdom

ABSTRACT

The College of Teacher Training and Education, called STKIP, is a space and forum for students who focus on the world of education. STKIP is considered the only miniature university which focuses on education. The INCREATION of STKIP, the Digital Media Innovation Based on Local Wisdom to Create Collaborative STKIP College Students, is an idea coming from the phenomenon of regional cultures that are rapidly being eroded. The importance of increasing the digital literacy among students needs all STKIP students solidarity in realizing a good quality of education for a superior and resilient Indonesia. The method applied in this paper is a qualitative descriptive approach that also observes a socio-culture through the developmental research methodology to investigate the existence of sequence and pattern of growth or changes in the area of Sumenep Regency related to its local cultures using the domain analysis. As a result, the existence of INCREATION media is expected to influence all STKIP students to collaborate in creating humanization in the world of education through the Local Cultures.

INCREATION STKIP ; MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MAHASISWA STKIP PGRI SUMENEP

ABSTRAK

Kata Kunci :
Media Pembelajaran
digital, Kearifan
Lokal

Abstrak: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan ruang serta wadah belajar yang berfokus dalam dunia pendidikan. STKIP menjadi miniatur perguruan yang berfokus dalam dunia pendidikan. INCREATION STKIP: Inovasi Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Guna Mewujudkan Mahasiswa Perguruan Tinggi STKIP yang Kolaboratif. Merupakan gagasan yang muncul dari fenomena kebudayaan daerah yang kian tergerus, pentingnya meningkatkan literasi digital di kalangan mahasiswa, membutuhkan solidaritas Mahasiswa STKIP dalam mewujudkan dunia pendidikan yang berkualitas untuk Indonesia unggul dan tangguh. Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan pendekatan diskriptif kualitatif yang juga mengkaji serta mencermati Sosio kultural dengan metodologi penelitian perkembangan untuk menyelidiki urutan dan pola pertumbuhan atau perubahan yang ada serta terjadi di lingkungan daerah Kabupaten Sumenep terkait dengan kebudayaan lokalnya dengan analisis domain. Dengan adanya media INCREATION mahasiswa STKIP diharapkan dapat berkolaborasi dalam menciptakan humanisasi dalam dunia pendidikan melalui Kebudayaan Lokal.

PENDAHULUAN

Sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan, disingkat STKIP, adalah sekolah yang termasuk jenjang pendidikan tinggi. Sebagai sekolah tinggi, setiap STKIP mempunyai beberapa program studi yang berasal dari rumpun yang sama, yaitu rumpun kependidikan. Sekolah ini merupakan perguruan tinggi yang mempunyai misi untuk menghasilkan tenaga kependidikan terutama tenaga guru, atau sering disebut sebagai lembaga pendidikan tenaga kependidikan. Sejalan dengan Pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini maka menjadi urgen bagi sebuah negara agar dapat tumbuh dan berkembang pesat.

Negara-negara maju biasanya negara yang memprioritaskan pendidikan bagi setiap warganya. Harapannya adalah agar tingkat kesejahteraan warga negaranya dapat terjamin. Namun, sejalan dengan hal tersebut pendidikan juga tidak akan berbuah kemajuan apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak tepat. Sama halnya seperti pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini memprihatinkan. Kurang optimalnya kualitas pendidikan Indonesia saat ini salah satunya disebabkan oleh adanya beberapa masalah pada sistem pendidikan Indonesia, hal tersebut juga berpengaruh terhadap kualitas SDM di Indonesia.

Untuk menjawab tantangan Revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*). Dilansir dari laman ditpsd.kemdikbud.go.id, era *super smart society (society 5.0)* sendiri diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang pada tahun 2019, yang dibuat sebagaiantisipasi dari gejala disrupsi akibat revolusi industri 4.0, yang menyebabkan ketidakpastian yang kompleks dan ambigu (VUCA). Dikhawatirkan invansi tersebut dapat menggerus nilai-nilai karakter kemanusiaan yang dipertahankan selama ini, selain itu juga pengaruh era teknologi ini akan membuat para generasi lebih akrab dengan gadget dari pada belajar interaktif dengan lingkungansekitar.

Literasi digital saat ini sangat efektif untuk dijalankan ditengah kemajuan teknologi saat ini. Selain itu literasi digital juga dapat sebagai solusi problematika daring didunia pendidikan. Sejatinya literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mencari dan membaca informasi di media digital. Lebih

dari itu literasi digital merupakan kemampuan untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber dengan cerdas. Apalagi jika literasi digital tersebut juga dihubungkan dengan budaya daerah. Budaya daerah sebagai wujud kearifan lokal, dimana kearifan lokal sangat penting untuk terus dilestarikan supaya tidak luntur dengan pesatnya arus globalisasi.

Segala inovasi kreatif berbasis literasi digital menjadi salah satu linear bagi generasi muda, khususnya di Kabupaten Sumenep mengenalkan generasi edukatif melalui kebudayaan lokal yakni kebudayaan di kabupaten Sumenep. Kebudayaan lokal yang sejatinya menjadi identitas kelompok atau masyarakat lambat laun mulai pudar. Tentunya, salah satu penyebabnya adalah tergerus oleh zaman yang terus membawa generasi pada tingkat instan dan enggan mengenal serta memahami kebudayaan yang menjadiwarisan serta identitas. Oleh karena itu penulis memanfaatkan literasi digital sebagai sarana mengenalkan dan memberikan edukasi kearifan lokal terutama budaya daerah dan legenda di Sumenep yang memiliki nilai dan variasi budaya yang bermacam-macam. Produk yang ditawarkan penulis berupa rancangan desain aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan pernyataan diatas yang diberi nama "INCREATION".

Literasi digital saat ini sangat efektif untuk dijalankan di tengah kemajuan teknologi saat ini. Selain itu literasi digital juga dapat sebagai solusi problematika daring didunia pendidikan. Sejatinya literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mencari dan membaca informasi di media digital. Lebih dari itu literasi digital merupakan kemampuan untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber dengan cerdas. Apalagi jika literasi digital tersebut juga dihubungkan dengan budaya daerah. Budaya daerah sebagai wujud kearifan lokal, dimana kearifan lokal sangat penting untuk terus dilestarikan supaya tidak luntur dengan pesatnya arus globalisasi saat ini terutama pada bidang teknologi dan juga saat menghadapi era society 5.0 nantinya.

Segala inovasi kreatif berbasis literasi digital menjadi salah satu linear bagi generasi muda, khususnya di Kabupaten Sumenep mengenalkan generasi edukatif melalui kebudayaan lokal yakni kebudayaan di kabupaten Sumenep. Kebudayaan lokal yang sejatinya menjadi identitas kelompok atau masyarakat lambat laun mulai pudar. Tentunya, salah satu penyebabnya adalah

tergerus oleh zaman yang terus membawa generasi pada tingkat instan dan enggan mengenal serta memahami kebudayaan yang menjadi warisan serta identitas. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan literasi digital sebagai sarana mengenalkan dan memberikan edukasi kearifan lokal terutama budaya daerah dan legenda di Sumenep yang memiliki nilai dan variasi budaya yang bermacam-macam. Produk yang ditawarkan penulis berupa rancangan desain aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan pernyataan diatas yang diberi nama "INCREATION".

METODE

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori New Media Theory, sedangkan metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Satori dan Komariah (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena yang tidak dapat di kuantifikasikan. Dalam penelitian ini terlebih dahulu memahami serta mendalami fenomena disrupsi kearifan lokal serta solidaritas Mahasiswa STKIP untuk Indonesia unggul dan tangguh, yang juga mengkaji serta mencermati Sosio kultural dengan metodologi penelitian perkembangan untuk menyelidiki urutan dan pola pertumbuhan atau perubahan yang ada serta terjadi di lingkungan daerah Kabupaten Sumenep terkait dengan kebudayaan lokalnya dengan analisis domain. Bahwa dengan adanya media INCREATION mahasiswa STKIP dapat berkolaborasi dalam menciptakan humanisasi dalam dunia pendidikan melalui Kebudayaan Lokal. Adapun ruang lingkup serta objek penelitian INCREATION STKIP mencakup lingkup pendidikan di STKIP PGRI SUMENEP, Masyarakat budaya Kabupaten Sumenep serta media digital sebagai akses yang digunakan dalam proses klasifikasi literasi digital. Adapun definisi operasional variabel yang meliputi Media Digital, Kearifan Lokal serta Kolaboratif adalah sebagai berikut:

Jenkins dalam Littlejohn (2009) menyatakan bahwa penggunaan media baru lebih terhubung secara sosial karena dapat berinteraksi dengan mengunggah konten sendiri, sehingga interoperabilitas media baru menjadikan adanya pengguna media yang lebih aktif. Sibarani berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan asli (indigenous knowledge) atau kecerdasan lokal (local genius) suatu masyarakat yang berasal dari nilai-nilai tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat

dalam rangka mencapai kemajuan komunitas baik dalam penciptaan kedamaian maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat. Kearifan lokal itu mungkin berupa pengetahuan lokal, keterampilan lokal, kecerdasan lokal, sumber daya lokal, proses sosial lokal, norma-etika lokal, dan adat-istiadat lokal. Smith dan Mag Gregor (2009) pembelajaran kolaboratif membangun kapasitas untuk mentoleransi dan menyelesaikan perbedaan yang humanis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan pembahasan

1) Inovasi Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Guna Mewujudkan Mahasiswa Perguruan Tinggi STKIP yang Kolaboratif.

Innovative, reka baru atau inovasi dapat diartikan sebagai proses dan/atau hasil pengembangan pemanfaatan atau mobilisasi pengetahuan, keterampilan termasuk keterampilan teknologis dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan. *Creative* atau Daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (*concept*) baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Sedangkan Education iyalah bersifat memberi arahan atau segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya Mengharuskan setiap elemen pendidikan untuk mampu menggunakan teknologi digital sebagai sarana transfer pengetahuan.

Dalam sebuah kebijakan tentu tidak semua elemen akan merasa senang ataupun setuju akan kebijakan yang diberlakukan. Dalam kebijakan pembelajaran digital tidak sedikit masyarakat yang pro maupun kontra atas kebijakan tersebut. Salah satu kendala yang dialami oleh banyak pihak dalam pembelajaran digital ini meliputi keefektifan dalam penyampaian materi pembelajaran yang menurut sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran, selain itu pembelajaran melalui mediasi digital menurut sebagian orang tua membuat anak-anak mereka tidak lepas dari gadget, kekhawatiran ini tentu memiliki alasan salah satunya anak-anak lebih mengisolasi diri dan malas bersosialisasi secara langsung.

Terlepas dari permasalahan di atas tentu masih banyak sekali persoalan-persoalan yang dialami oleh mereka semua. Hal ini karena literasi digital yang merupakan pemanfaatan kemajuan teknologi yang semakin canggih saat ini dan kemudian dijadikan sebuah wadah yang diisi berbagai literasi. Semua itu akan tampak sempurna ketika ada nuansa atau suasana budaya daerah. Budaya-budaya daerah merupakan warisan dari nenek moyang yang sangat perlu untuk dilestarikan di zaman ini supaya tidak luntur dengan semakin cepatnya pengaruh globalisasi terutama pada kemajuan teknologi. Penulis juga ingin memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, yakni dengan memanfaatkan literasi digital sebagai wujud kemajuan teknologi dalam mengenalkan budaya-budaya daerah supaya tidak luntur akibat globalisasi yang semakin meningkat. Selain itu juga dimanfaatkan untuk memberikan informasi edukasi terkait budaya daerah, yakni kebudayaan di kabupaten Sumenep.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan tentang literasi digital yang digabungkan dengan kebudayaan daerah secara tidak langsung difungsikan untuk memberikan pemahaman dan pembekalan mengenai digital culture. Namun, selama ini sasaran yang menjadi tujuan dari kegiatan ini masih belum jelas atau masih umum, terlebih keharusan memahami digital ini dimana tingkat pemahaman mengenai literasi digital harus lebih baik. Selain itu konsep pembelajaran daring saat ini yang kemudian disandingkan dengan pembekalan mengenai budaya daerah masih kurang. Sekalipun ingin menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melestarikan kearifan lokal dengan menggabungkan budaya-budaya daerah dengan kemampuan literasi digital. Namun diketahui pula bahwa perencanaan dan persiapan yang ada masih belum sempurna. Mengenai konsep ini, penulis mencoba memperbaiki dengan gagasan yang diajukan yaitu konsep INCREATION. Konsep INCREATION bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai pentingnya literasi digital dengan konsep kearifan lokal Sumenep.



Desain pembelajaran INCREATION Daerah ini berupa aplikasi yang memanfaatkan teknologi media massa seperti smartphone dalam penggunaannya.

1. Di dalam fitur aplikasi tersebut yang pertama terdapat fitur tampilan awal aplikasi dan dilanjutkan dengan pendaftaran akun didalam aplikasi
2. Setelah selesai registrasi akun, selanjutnya berisi 4 fitur isi dari aplikasi ini, pembaca bebas membuka keempat 4 fitur di dalam aplikasi ini.
3. Selanjutnya fitur narasi budaya disini terdapat narasi tentang kebudayaan-kebudayaan daerah yang ada di Sumenep.

SIMPULAN

Kolaboratif merupakan upaya berkolaborasi menggapai tujuan yang dicita-citakan dengan jalan kompetitif. Mahasiswa sebagai agent of change mempunyai tanggung jawab sosial untuk perubahan berkelanjutan. Dalam upaya menyongsong Indonesia yang unggul dan tangguh dengan berlatar soliditas dan solidaritas penulis berinovasi menggagas inovasi media digital yang mampu menjadi wadah bagi mahasiswa perguruan tinggi STKIP dengan memanfaatkan literasi digital yang di korelasikan dengan kebudayaan daerah sebagai identitas diri. Wujud dari pernyataan tersebut dirancang penulis dalam bentuk sebuah aplikasi pembelajaran dengan nama "INCREATION" yang dapat diakses kapan saja oleh semua mahasiswa PGRI.

Harapan dari penulis bahwa dengan adanya media INCREATION mahasiswa perguruan tinggi STKIP mampu berkolaborasi dengan kompetitif dan mempunyai soliditas

dan solidaritas yang mumpuni sehingga mampu berkolaborasi menuju perubahan Indonesia berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Artikel dalam Jurnal atau Majalah

Thamrin, L. (2020). Pembelajaran Daring Dosen Native Tiongkok terhadap Mahasiswa FKIP Universitas Tanjungpura. Silampari Bisa: *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2).

Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka Dan Observasi Online). *Jurnal IKA*, Vol. 8 No. 1, Juni 2020.

Direktorat Sekolah Dasar, 2021, Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>, dikutip pada 09 Oktober 2021.

Internet

Republika.co.id. 2014. Literasi Indonesia Sangat Rendah. <https://www.republika.co.id/berita/ngm3g840/literasi-indonesia-sangat-rendah>, dikutip pada 09 Oktober 2021.

ARNING_BASED_ON_LOCAL_WISDOM_FOR_STKIP_PGRI_SUM...

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ ejournal.upi.edu

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On