

Pengembangan Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Indonesia Berbasis Kearifan Lokal "*Rimpu Tembe*" untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa

*Nurjannah¹, Rizaluddin², Junaidin³, Puput Zaihar Nanda⁴ Baiq Senyah⁵

^{1,2,3,4,5}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: janahmalik50@gmail.com, rizzaludinaziz@gmail.com, junaidin25@gmail.com,
puput20@gmail.com, niasenyah@gmail.com

Article History: Received: 2023-08-30 || Revised: 2023-12-03 || Published: 2023-12-14

Sejarah Artikel: Diterima: 2023-08-30 || Direvisi: 2023-12-03 || Dipublikasi: 2023-12-14

Abstract

Research has been carried out by developing a textbook on the history of Indonesian culture based on local wisdom "*rimpu tembe*" to increase student creativity with the aim of making it easier for students to learn and preserve Indonesian culture, especially the local culture of Bima-Dompu. The data were analyzed descriptively quantitative-qualitative with the results: the development of a textbook on the history of Indonesian culture based on local wisdom "*rimpu tembe*" to increase student creativity was declared "very good/valid" with an average percentage of 82%. And based on the practicality analysis of the two User Responses to the Indonesian cultural history textbook based on Local Wisdom "*rimpu tembe*" to Increase Student Creativity it was declared "very practical" to use with a percentage of 90%. while the level of effectiveness of this Indonesian cultural history textbook, based on descriptive analysis in the "very good" category with a completeness percentage of 90%.

Keywords: *Culture, Indonesia, Rimpu, Tembe, Creativity.*

Abstrak

Telah dilakukan penelitian dengan mengembangkan buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis Kearifan Lokal "*rimpu tembe*" untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan tujuan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari dan melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya budaya lokal Bima-Dompu. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif-kualitatif dengan hasil: pengembangan buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal "*rimpu tembe*" untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dinyatakan "sangat baik/valid" dengan persentase rerata 82%. Berdasarkan analisis kepraktisan dari kedua Respon Pengguna buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis Kearifan Lokal "*rimpu tembe*" Untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dinyatakan "sangat praktis" untuk digunakan dengan persentase 90% . Sedangkan tingkat keefektifan buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia ini, berdasarkan analisis deskriptif dengan kategori "sangat baik" dengan presentase ketuntasan 90%.

Kata kunci: *Kebudayaan, Indonesia, Rimpu, Tembe, kreativitas*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Mata kuliah sejarah kebudayaan Indonesia merupakan matakuliah yang diwajibkan di lingkup prodi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dompu pada semester empat yang terdiri dari dua SKS. Mata kuliah sejarah kebudayaan Indonesia bertujuan dalam memberikan pemahaman secara menyeluruh mengenai proses lahir dan berkembangnya kebudayaan di Indonesia. Lahirnya kebudayaan di Indonesia bersamaan dengan lahirnya manusia di muka bumi ini. Karena yang menciptakan kebudayaan adalah manusia. Dalam proses perkembangan kebudayaan kemudian di mulai dari kebudayaan manusia prasejarah pada tingkat sederhana, tingkat lanjut, masa bercocok tanam, masa perundagian (jaman logam) yang terbagi lagi menjadi tiga yaitu jaman tembaga, perunggu dan besi. Seiring berkembangnya jaman maka berkembang pula kebudayaan masyarakat Indonesia. Sejak memasuki jaman proto sejarah (zaman madya) masyarakat mulai terkontaminasi

dengan budaya luar sehingga melahirkan proses akulturasi budaya dan agama seperti agama Hindu Budha dan agama Islam. Agama Hindu Budha diperkenalkan melalui Hubungan dagang Indonesia dengan India diawali sejak tahun 1 M. sedangkan agama Islam diperkenalkan oleh para pedagang dari Arab, Persia dan Gujarat pada abad ke-7/8M melalui jalur-jalur Islamisasi yaitu perdagangan, perkawinan, politik, tasawwuf, pendidikan, dan kesekenen. (1). Agama Islam yang berkembang di Indonesia saat ini merupakan agama yang dibawa dan dikembangkan oleh para pedagang dari Arab pada masa kekuasaan Kerajaan Sriwijaya sekitar abad ke-7M. Pendapat tersebut diperkuat dengan berita bahwa pada masa itu telah terdapat pedagang-pedagang Arab yang melakukan aktivitas perdagangan di Kerajaan Sriwijaya, bahkan telah memiliki perkampungan tempat tinggal sementara di pusat Kerajaan Sriwijaya (2)

Budaya *rimpu ro katente tembe* merupakan kearifan lokal masyarakat Bima yang lahir setelah agama Islam masuk dan berkembang di Bima pada abad ke-17M. Kearifan lokal masyarakat Bima yang satu ini sudah tergeser karena perkembangan jaman. *Rimpu* yang digunakan oleh masyarakat Bima sebagai cara untuk menutup aurat sekarang digantikan oleh jilbab yang lebih modern. Kata *rimpu* berasal dari bahasa Bima yang mengandung arti penutup kepala dengan menggunakan sarung, sehingga dapat dipahami bahwa *rimpu* adalah busana berpakaian bagi wanita muslimah dengan menggunakan sarung khas Bima sebagai penutup kepala dan sebagian anggota tubuh. *Rimpu* sebenarnya ekspresi dalam berbusana bagi wanita muslimah dengan menggunakan dua lembar sarung khas Bima. Cara memakainya yaitu satu sarung digunakan dengan cara melingkarkan dan menutupi bagian kepala dan anggota tubuh bagian atas yang bisa terlihat hanya muka dan bahkan matanya saja. (3) Pembelajaran Sejarah kebudayaan Indonesia yang berlangsung di STKIP Yapis Dompu sebagian besar mengandalkan buku cetak Sejarah kebudayaan Indonesia yang berorientasi secara nasional, seperti kebudayaan jaman prasejarah, masa Hindu Budha, masa Islam, kebudayaan modern oleh bangsa Eropa dan belum ada pembahasan khusus yang berkaitan langsung dengan materi ajar yang disampaikan seperti kebudayaan Bima Dompu. Munandar (1999) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim memadukan informasi yang nampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi baru atau ide-ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir. (4).

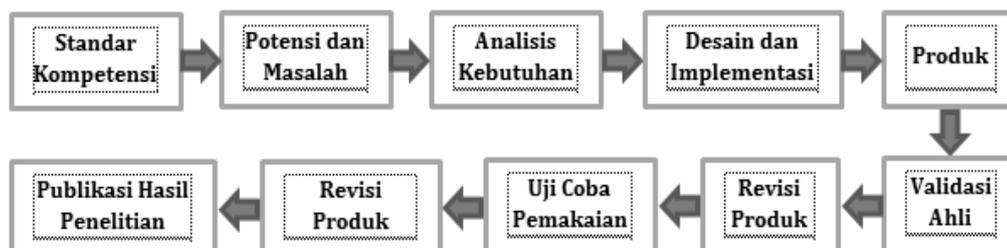
Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari pengalaman mengobservasi, merefleksi, mengembangkan penalaran melalui komunikasi yang digunakan sebagai landasan mengembangkan keyakinan dan tindakan (5). Pendekatan pemecahan masalah proses pembelajaran akan berhasil apabila didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen. Diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *contextual teaching and learning (CTL)* dan *problem solving*. Johnson dalam Rusman (2014:187) mengatakan, "pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari peserta didik".(6) Sedangkan *problem solving* menurut Nana Sudjana, (2000:85) metode pemecahan masalah (*problem solving*) bukan hanya sekadar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.(7)

Permasalahan dalam penelitian ini, hampir semua mahasiswa di lingkup STKIP Yapis Dompu tidak bisa mengenakan *rimpu tambe* dalam acara-acara budaya yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah maupun perguruan tinggi, padahal *rimpu tambe* merupakan kearifan lokal masyarakat Bima Dompu yang harus dilestarikan karena sangat melekat dengan syariat Islam. Dalam kegiatan perkuliahan sejarah kebudayaan Indonesia akan diberikan tutorial cara memakai *rimpu tembe* yang baik benar, dan membuat video untuk dibagikan di media sosial dan youtube guna meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning dan problem solving*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (Four-D) Thiagarajan. Penelitian ini dilaksanakan pada

mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompu semester IV dengan jumlah sampelnya 30 orang, tahun pembelajaran 2022/2023. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoretik. Adapun model pengembangan pada penelitian ini adalah model prosedural. Selain itu, model pengembangan pada penelitian ini mengikuti, Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoretik. Adapun model pengembangan pada penelitian ini adalah model prosedural. Selain itu, model pengembangan pada penelitian ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2009) yang terdiri dari sepuluh tahap. Sepuluh tahap tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model pengembangan R & D

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, Lembar Angket Kreativitas Mahasiswa, Worksheet, Lembar Aktivitas Mahasiswa, Lembar Observasi kemampuan dosen mengelola perangkat pembelajaran, Angket respon mahasiswa, Soal tes.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Analisis Data Validator
Data hasil penilaian dari validator dianalisis berdasarkan pada rata-rata skor dari beberapa validator.
2. Analisis Data Uji Coba
 - a. Analisis data kemampuan dosen mengelola pembelajaran dalam kelas menggunakan buku ajar;
 - b. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.
 - c. Analisis data aktivitas mahasiswa.
 - d. Data hasil pengamatan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran persentase pengamatan aktivitas mahasiswa yaitu frekuensi setiap aspek pengamatan dibagi dengan total frekuensi semua aspek pengamatan dikalikan 100%.
 - e. Data Respon Mahasiswa: Angket respon mahasiswa yang dilakukan uji tingkat ketetapan suatu instrumen dengan uji realibilitas dan persentase dari setiap respon mahasiswa.
 - f. Analisis data tes: Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai pada kelas tersebut lebih dari atau sama dengan 80 % mahasiswa tuntas belajarnya secara individu.

Pembagian kategori kelayakan hanya dengan memperhatikan rentang bilangan persentase. Pembagian persentase kelayakan 100% dibagi rata-rata lima kategori sesuai dengan jumlah skala likert (Arikunto, 2009). Pembagian persentase kelayakannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Interval Persentase	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% -100%	Sangat Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Buku Ajar Berbasis kearifan lokal “rimpu tembe”

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa buku ajar berbasis kearifan lokal “rimpu tembe” valid pada mata kuliah sejarah Kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreativitas Mahasiswa. buku ajar ini secara spesifik difokuskan pada materi sejarah kebudayaan Indonesia yang didalamnya terdapat pembahasan tentang budaya Bima-Dompu yakni *rimpu tembe nggoli*, yang merupakan salah satu materi pada mata kuliah sejarah kebudayaan Indonesia yang diajarkan pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompu, semester IV tahun pembelajaran 2022/2023.

2. Analisis Hasil validasi Buku Ajar

Tabel 2. Distribusi Data Angket Validasi Buku Ajar

No	Buku Ajar	Penilaian Validator			Rata-Rata(%)	Kategori
		V1	V2	V3		
1	Kelayakan isi	85	80	80	81,7	Sangat Layak
2	Bahasa	80	84	80	81,3	Sangat Layak Sangat Layak
3	Penyajian	85	84	80	83	Sangat Layak

Pada tabel diatas merupakan hasil penilaian dari tiga orang validator terhadap buku ajar yang dikembangkan. Secara garis besar rerata penilaian ketiga validator memperoleh rerata 82% dengan katagori sangat layak/ valid. Sesuai kategori kevalidan menurut pendapat (Arikunto, 2009) sesuai dengan table konversi tingkat validitas dan kualifikasi bahan ajar dengan demikian, buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal “rimpu tembe” yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan atau diimplementasikan dengan catatan sedikit revisi.

3. Hasil validasi Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)

Instrumen validasi yang diberikan kepada validator berisi tentang penilaian dan komentar saran-saran perbaikan. Revisi yang dilakukan sesuai dengan saran-saran validator, seperti perbaikan penggunaan bahasa serta pemuktahiran referensi. dari hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata setiap indikator pada semua aspek yang dinilai berada pada kategori layak dan sangat layak. Hasil penilaian secara umum terhadap LKM menunjukkan bahwa LKM berkualitas sangat layak/sangat valid, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Tabel 3. Distribusi Data Rekapitulasi Nilai LKM

No	LKM (Workseets)	Penilaian Validator			Rata-Rata(%)	Kategori
		V1	V2	V3		
1	Pengertian dan ruang lingkup sejarah	80	80	85	81,7	Sangat layak
2	Kebudayaan di Indonesia pada zaman Pra	85	84	80	83	Sangat layak
3	Kebudayaan di Indonesia pada zaman Proto	84	83	80	82,3	Sangat layak
4	Pengaruh kebudayaan India di Indonesia	83	80	83	82	Sangat layak
5	Lahir dan berkembangnya agama Islam di	80	85	80	81,7	Sangat layak
6	Terbentuknya kerajaan bercorak Islam	83	82	86	83,7	Sangat layak
7	Sejarah <i>rimpu tembe nggoli</i> di Bima	87	80	80	82,3	Sangat layak
8	Bentuk eksistensi budaya <i>rimpu tembe nggoli</i>	80	84	83	82,3	Sangat layak
9	Pengaruh kebudayaan modern dari Eropa	85	80	84	83	Sangat layak

Pada tabel di atas merupakan penilaian ketiga validator terhadap LKM yang telah dikembangkan. Komponen yang divalidasi merupakan periodisasi dalam materi sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal “rimpu tembe” yang memiliki beberapa kriteria indikator penilaian.

4. Uji Kepraktisan Buku Ajar

Buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal "*rimpu tembe*" yang dikatakan praktis apabila memenuhi indikator di bawah ini:

- Ketiga validator ahli menyatakan bahwa buku ajar relevan dan dapat digunakan (Valid)
- Terlaksananya pembelajaran sesuai dengan RPS dan mahasiswa mampu menggunakan buku ajar dengan baik, terlihat pada hasil terlaksananya pembelajaran dan pengamatan aktivitas mahasiswa yang di isi oleh Pengamat.
- Hasil respon pengguna

Setelah dilakukan pembelajaran, mahasiswa dan dosen diberi angket respon mengenai penggunaan buku ajar sejarah lokal berbasis *rimpu tembe* untuk mengetahui respon pengguna terhadap buku ajar tersebut. Pengisian angket dibagikan kepada 30 mahasiswa prodi sejarah di Kampus STKIP Yapis Dompu.

Tabel 4. Distribusi Data Rekapitulasi Hasil 2 (dua) Respon Pengguna

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Respon mahasiswa	810	900	90%	Sangat praktis
2	Respon Dosen	46	50	92%	Sangat praktis
	Hasil Akhir	856	950	90%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan *buku ajar* dari kedua respon pengguna yaitu mahasiswa dan dosen adalah 90% dengan kategori sangat praktis disesuaikan dengan tabel kriteria kepraktisan. Dengan demikian, buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis "*rimpu tembe*" sangat praktis untuk dilakukan uji coba atau implementasi.

5. Uji Keefektifan

Bererdasarkan kategori kemampuan Peneliti mengelola pembelajaran seperti yang diuraikan sebelumnya hasil analisis data setiap aspek kemampuan Peneliti mengelola pembelajaran yang diamati dan dinilai untuk 3 (tiga) kali pertemuan mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajarannya efektif. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor pada setiap aspek kemampuan peneliti mengelola pembelajaran mencapai kategori minimal baik. Buku ajar mata kuliah sejarah kebudayaan Indonesia berbasis *rimpu tembe* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa adalah 88%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas mahasiswa dikategorikan "efektif".

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa respon mahasiswa terhadap pembelajaran, hasil analisis data respon mahasiswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal "*rimpu tembe*" untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan lebih dari 80% mahasiswa memberikan respon dengan kategori "positif " untuk tiap-tiap aspek, Hasil analisis validitas butir tes, reliabilitas tes, dan sensitivitas butir tes menunjukkan bahwa semua butir tes hasil belajar topik "*rimpu* sebagai tradisi masyarakat Islam Bima" memiliki validitas cukup dan tinggi, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Arikunto bahwa suatu butir dinyatakan valid jika koefisien validitas butir tersebut diinterpretasikan minimal cukup. Reliabilitas tes hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi, dan semua butir tes sensitif terhadap pembelajaran. hal serupa juga dikemukakan oleh Setiyawan, bahwa Suatu tes dikatakan telah memiliki reliabilitas apabila skor-skor yang diperoleh stabil dan diinterpretasikan minimal cukup dan suatu butir tes dikatakan sensitif apabila indeks sensitivitasnya berada antara 0.00 dan 1,00. Sehingga THB dikategorikan "baik". Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah diuraikan sebelumnya ketuntasan belajar mahasiswa secara individual mencapai 27 mahasiswa atau 90% mahasiswa tuntas secara individual. Oleh karena itu, ketuntasan belajar mahasiswa dinyatakan "tuntas".

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal "*rimpu tembe*" untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa menggunakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (Four-D) Thiagarajan dinyatakan "sangat valid" dengan persentase rerata 82%. Berdasarkan analisis kepraktisan dari kedua respon pengguna buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia berbasis kearifan lokal "*rimpu tembe*" untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dinyatakan "sangat praktis" untuk digunakan dengan persentase 90%. Sedangkan tingkat keefektifan buku ajar sejarah kebudayaan Indonesia ini, berdasarkan analisis deskriptif dengan kategori "sangat baik" dengan presentase ketuntasan 90%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, salah satu saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti yaitu diharapkan kepada dosen dan mahasiswa agar dapat melestarikan kebudayaan Indonesia yang sudah ada, misalnya budaya lokal masyarakat Bima-Dompu yaitu "*rimpu tembe nggoli*" agar kebudayaan-kebudayaan bangsa kita tidak punah dan tergeser oleh dunia digitalisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aksa. (2018). Rimpu : Tradisi dan ekspresi Islam di Bima. *MIMIKRI*, 4, 83–91.
- Nilakusmawati, D. P. E., & Asih, N. M. (2012). Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran. *Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran*, 1222.
- Nurjannah, N., Khatimah, H. ., & Yasin, I. . (2022). Upaya Guru Sejarah dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Siswa di SMA. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 87–91. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.124>
- Nurjannah, N., Khatimah, H., & Munandar, R. A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Asia Selatan "Media Film" berbasis PjBl untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 165–171. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.170>
- Nurlaela, L. dan E. I. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*.
- Soekmono, R. (2002). *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1*.
- Sumiyati, S., Yusnarti, M., & Khatimah, H. (2022). Bahan Ajar Sejarah Maritim "Wadu Tanda Rahi". *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.96>
- Syafei, A. F. R. (2021). *Sejarah kebudayaan indonesia*.
- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus*. 1, 105–112.
- Yuswatiningsih, E. dan Hi. ike S. (2017). *Peningkatan Kreativitas verbal pada Anak Usia Sekolah*. STIKes Majapahit Mojokerto.