



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS PASPOR BUDAYA (PAPAN STEROFOM PETA ORNAMEN BUDAYA) TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila pada jenjang Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam menanamkan rasa cinta tanah air dan pengenalan jati diri bangsa. Namun, dalam praktiknya di SDN 31 Tebing Tinggi, pembelajaran materi keragaman suku dan budaya Indonesia pada kelas 3 masih menghadapi tantangan signifikan. Berdasarkan observasi lapangan, ditemukan bahwa penyampaian materi masih bersifat konvensional (berpusat pada buku teks) yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa.

Masalah yang Dihadapi:

1. Abstraknya Materi: Siswa kesulitan memvisualisasikan letak geografis dan bentuk konkret ornamen budaya (rumah, baju, tari) hanya melalui narasi buku.
2. Rendahnya Retensi Ingatan: Metode hafalan membuat siswa cepat lupa akan detail perbedaan antar suku bangsa.
3. Keterbatasan Media Interaktif: Belum adanya alat peraga yang mampu memfasilitasi gaya belajar kinestetik dan visual secara bersamaan.

Urgensi Inovasi:

Di era digitalisasi ini, anak-anak cenderung lebih tertarik pada elemen visual dan interaktif. Jika metode pembelajaran tidak segera bertransformasi, dikhawatirkan pemahaman siswa terhadap semboyan Bhinneka Tunggal Ika hanya sebatas hafalan kata, tanpa pemahaman makna mendalam. Inovasi **PASPOR BUDAYA** (Papan Sterofom Ornamen Budaya) hadir sebagai solusi jembatan antara teori dan pengalaman konkret (hands-on learning).

B. TUJUAN

Tujuan dari inovasi yang berjudul “PASPOR BUDAYA”, yaitu :

1. Meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SDN 31 Tebing Tinggi terhadap keberagaman budaya di Indonesia melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*).
2. Memudahkan siswa dalam memetakan ornamen budaya (rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah).
3. Menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid (student-centered learning).
4. Membentuk karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi Berkebinekaan Global.
5. Menjadikan PASPOR BUDAYA sebagai model media pembelajaran replikatif yang dapat digunakan oleh kelas lain atau sekolah lain.
6. Membangun kesadaran multikulturalisme sejak dini untuk mencegah sikap intoleransi di masa depan.

C. MANFAAT

Manfaat yang dapat diperoleh:

1. Bagi siswa : Meningkatkan Retensi Ingatan, menumbuhkan Motivasi Belajar, dan Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis.
2. Bagi Guru : Efisiensi Penyampaian Materi, Peningkatan Kompetensi Profesional dan Pengelolaan Kelas yang Lebih Hidup

3. Bagi Satuan Pendidikan : Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Peningkatan Mutu Pembelajaran, dan Inspirasi Replikasi
4. Bagi Pemerintah : Capaian Rapor Pendidikan, Pelestarian Budaya Nasional

BAB II

KERANGKA BERFIKIR

a) KEBAHARUAN

Kebaharuan inovasi PASPOR BUDAYA

- Integrasi Konsep "Traveler" dalam Kurikulum: Kebaharuan utama terletak pada transformasi peran siswa. Jika biasanya siswa menjadi "pendengar", dalam inovasi ini siswa menjadi "wisatawan budaya" yang memiliki dokumen perjalanan resmi (Paspur), memberikan sensasi belajar yang imersif (mendalam).
- Metode Hibrida (Fisik-Dokumentatif): Menggabungkan Papan Ornamen (Media Klasik) dengan Paspur Personal (Media Dokumentasi). Inovasi ini tidak hanya berhenti pada alat peraga di depan kelas, tetapi memiliki "ekor" berupa catatan personal yang dibawa pulang oleh siswa.
- Visualisasi Pemetaan Kontekstual: Inovasi ini memecah abstraksi peta Indonesia yang luas menjadi unit-unit kecil ornamen (rumah, baju, tari) yang harus "ditempatkan" kembali oleh siswa. Ini adalah pendekatan baru dalam mengajarkan geografi budaya secara konkret untuk fase B (Kelas 3 SD).
- Konsep Evaluasi Berbasis Pengalaman: Penilaian tidak lagi hanya melalui lembar soal (paper-based), melainkan melalui "Visa Budaya" yang terkumpul di dalam paspor, mengubah cara guru memvalidasi pemahaman siswa secara lebih humanis dan menyenangkan.

b) DESAIN INOVASI

Desain pelaksanaan inovasi PASPOR BUDAYA menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang dimodifikasi dengan unsur permainan (gamifikasi).

- **Tahap Persiapan (Pra-Inovasi)**
 1. Analisis Materi: Mengidentifikasi sebaran suku dan budaya (Rumah, Baju, Tari) yang sesuai dengan capaian pembelajaran kelas 3 SD.
 2. Produksi Media: Pembuatan Papan Peta Sterofom raksasa dan pencetakan kartu-kartu ornamen (flashcard ber-pin).
 3. Desain Paspor: Mencetak buku saku "Paspur Budaya" yang berisi kolom nama provinsi dan kolom stempel capaian.
- **Tahap Pelaksanaan (Inti Pembelajaran)**
 1. Briefing Petualangan: Guru menjelaskan tata cara "perjalanan" dan membagikan Paspor kepada setiap siswa.
 2. Eksplorasi Peta: Siswa secara bergantian maju ke depan untuk menancapkan kartu ornamen pada pulau/provinsi yang tepat di papan sterofom berdasarkan petunjuk (clue) yang diberikan guru.
 3. Verifikasi & Stempel: Setelah ornamen terpasang dengan benar, guru memberikan penjelasan singkat. Siswa kemudian menuliskan informasi penting di Paspor mereka dan mendapatkan stempel "Kunjungan Budaya" dari guru.
- **Tahap Evaluasi (Pasca-Inovasi)**
 1. Refleksi: Diskusi bersama mengenai keberagaman yang ditemukan selama "perjalanan".

2. Pameran Paspor: Siswa saling berbagi isi paspor mereka untuk memperkuat pemahaman.
3. Asesmen: Tes formatif sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

c) SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi Permasalahan & Analisis Kebutuhan

- Observasi: Menilai rendahnya literasi budaya atau kurangnya keterlibatan siswa dalam materi keragaman nusantara.
- Focus Group Discussion (FGD): Diskusi antara guru wali kelas dan guru seni budaya untuk memetakan materi yang sulit dipahami siswa.
- Output: Dokumen latar belakang yang menjelaskan mengapa Paspor Budaya diperlukan sebagai solusi kreatif.

2. Penyusunan Instrumen & Perangkat

- a. Desain Paspor: Merancang buku saku yang berisi kolom destinasi budaya (tarian, makanan, adat, bahasa).
- Penyusunan Rubrik: Menentukan kriteria "stempel" atau poin. Misal: Siswa mendapat stempel setelah mempraktikkan satu frasa bahasa daerah atau mencicipi kuliner tertentu.
- Penetapan Penanggung Jawab: Menunjuk kurator atau "petugas imigrasi budaya" (bisa guru atau siswa senior).

3. Sosialisasi Inovasi

Agar semua orang berada di frekuensi yang sama, sosialisasi harus dilakukan secara masif.

- Sosialisasi Internal: Presentasi kepada kepala sekolah dan rekan sejawat untuk mendapatkan dukungan kebijakan.
- Sosialisasi Eksternal (Siswa & Orang Tua): Menjelaskan cara kerja Paspor Budaya, manfaatnya bagi nilai rapor, dan bagaimana orang tua bisa mendukung di rumah.
- Media: Menggunakan poster di mading sekolah atau video singkat di media sosial sekolah.

4. Tahap Implementasi (Uji Coba & Pelaksanaan)

Ini adalah inti dari kegiatan di mana paspor mulai digunakan.

- Kick-off: Peluncuran simbolis (misal: pemberian paspor pertama oleh wali kelas).
- Aktivitas dalam pembelajaran : siswa melakukan eksplorasi budaya sesuai dengan target .
- Verifikasi: Guru melakukan validasi bukti (foto, video, atau unjuk kerja) sebelum memberikan stempel/tanda tangan di paspor siswa.

5. Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Kita perlu melihat apakah inovasi ini berjalan sesuai rel atau justru membebani siswa.

- Check-point: Meninjau berapa banyak siswa yang aktif mengisi paspornya.
- Survei Kepuasan: Meminta masukan dari siswa mengenai tingkat kesulitan tantangan budaya yang diberikan.
- Kendala & Solusi: Mencatat hambatan (misal: stok stempel habis atau siswa kehilangan paspor) dan mencari solusinya segera.

6. Tindak Lanjut

Langkah terakhir untuk memastikan keberlanjutan.

- Penyusunan Laporan: Merangkum hasil belajar siswa yang terpotret melalui Paspor Budaya.
- Awarding: Memberikan apresiasi kepada siswa dengan koleksi "visa budaya" terbanyak.
- Refleksi: Memutuskan apakah inovasi ini akan dilanjutkan, dimodifikasi, atau diperluas skalanya.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Tahap perancangan
 - a) Desain Papan: Merancang tata letak peta Indonesia pada sterofom dengan skala yang cukup besar agar terlihat oleh seluruh siswa di kelas.
 - b) Desain Paspor: Merancang buku saku yang berisi kolom identitas, kolom "Visa Budaya" (tempat stempel), dan ruang catatan singkat ornamen.
 - c) Penyusunan Konten: Menyeleksi ornamen budaya (rumah, baju, tari) yang paling representatif untuk setiap pulau besar di Indonesia.
2. Tahap uji coba inovasi
 - a) Uji Kelayakan Fisik: Memastikan kartu ornamen tidak mudah jatuh saat ditancapkan pada sterofom.
 - b) Uji Keterbacaan: Memastikan instruksi di dalam buku paspor mudah dipahami oleh anak usia kelas 3 SD.
 - c) Revisi Cepat: Memperbaiki bagian yang dirasa kurang praktis (misalnya memperbesar ukuran stempel atau memperjelas batas provinsi pada peta).
3. Tahap Implementasi
 - a) Aplikasi Metode: Menjalankan skenario "Petualangan Nusantara" di mana siswa maju ke papan untuk menempelkan ornamen dan guru memberikan stempel di paspor siswa.
 - b) Observasi Interaksi: Mencatat sejauh mana peningkatan keaktifan siswa selama proses berlangsung.
4. Tahap evaluasi dan Penyempurnaan
 - a) Penilaian Hasil Belajar: Membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PASPOR BUDAYA.
 - b) Umpan Balik Siswa: Menanyakan perasaan siswa saat belajar menggunakan paspor (apakah mereka merasa senang dan lebih paham?).
 - c) Rencana Keberlanjutan: Memperbaiki ornamen yang rusak dan merencanakan penambahan fitur baru (seperti QR Code video budaya) untuk pengembangan di tahun ajaran berikutnya

IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

Inovasi PASPOR BUDAYA (Papan Sterofom Peta Ornamen Budaya) merupakan solusi konkret atas tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini bersifat abstrak bagi peserta didik kelas 3 SD. Dengan mengintegrasikan aspek visual, kinestetik, dan elemen gamifikasi melalui media paspor personal, inovasi ini berhasil mengubah pola penghafalan pasif menjadi sebuah pengalaman penjelajahan yang bermakna (meaningful learning).

Penggunaan bahan yang ekonomis namun memiliki daya tarik tinggi membuktikan bahwa efektivitas pembelajaran tidak selalu ditentukan oleh teknologi yang mahal, melainkan oleh kreativitas dalam memfasilitasi kebutuhan konkret anak pada fase perkembangannya.

2. Saran

Sekolah hendaknya memberikan dukungan fasilitas berupa ruang pajang atau "Pojok Budaya" di kelas, agar media papan peta ini dapat diakses siswa kapan saja sebagai sarana literasi budaya mandiri.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

