

## EKSISTENSI *A'RUPAMA* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR DALAM KAWASAN *ADAT AMMATOA*

<sup>1</sup> Ahmad Fadhel, <sup>2</sup> Muh. Arif Tarman, <sup>3</sup> Ratnawati  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
e-mail : [ahmadfadhel105@gmail.com](mailto:ahmadfadhel105@gmail.com)

### ABSTRAK

Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat. Selain itu pendidikan memberikan jawaban dan solusi atas penciptaan budaya yang didasari oleh kebutuhan masyarakat sesuai dengan tata nilai dan sistem yang berlaku di dalamnya. Terdapat berbagai kebudayaan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan salah satunya adalah *a'rupama* yang merupakan media pendidikan karakter generasi muda khususnya siswa sekolah dasar dalam kawasan *adat ammatoa*. Peran *a'rupama* sebagai media pendidikan karakter dalam wilayah *adat ammatoa* yang kemudian menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mixed method* yaitu penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam kawasan *adat ammatoa*, informan dan sampel dalam penelitian ini merupakan masyarakat dan generasi muda khususnya siswa sekolah dalam kawasan *adat ammatoa*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, studi pustaka dan penyebaran angket dengan total sample 56 dari 131 orang populasi. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis spiral.

Berdasarkan hasil analisis didapatkan data bahwa *a'rupama* sejatinya memiliki peran sebagai media pendidikan karakter bagi generasi muda dalam kawasan *adat ammatoa* dalam mendidik generasi muda melalui penanaman nilai-nilai positif yang dianggap dapat untuk membentuk karakter generasi muda menjadi generasi yang jauh lebih baik. Nilai yang terdapat pada cerita *A'rupama* berupa tanggung jawab, kerja keras, jujur, komunikatif, kreatif, peduli lingkungan, disiplin dan tasa ingin tahu. Kehadiran *a'rupama* ini bisa menjadi jawaban atas bertambahnya media pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar. Dalam perkembangannya *a'rupama* mengaloi sejumlah hambatan yang di khawatirkan akan mengancam eksistensi *a'rupama* pertama bersal dari faktor internal yaitu perubahan pandangan orangtua dan orientasi generasi muda yang sangat kompleks, yang kedua, faktor eksternal seperti pengaruh kebudayaan luar dan hubungan sosial dari berbagai latar belakang masyarakat, masyarakat adat hanya berfokus terhadap peningkatan ekonomi keluarga, *a'rupama* belum menjadi bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar dan faktor perkembangan teknologi.

**Kata Kunci:** *A'rupama*, pendidikan karakter, *Adat Ammatoa*

### ABSTRACT

*Culture-based education has become a movement to raise public awareness to continue lifelong learning in overcoming all the changing and increasingly difficult challenges of life. In addition, education provides answers and solutions to the creation of culture based on the needs of the community in accordance with the values and systems that apply in it. There are various cultures that can be used as educational media, one of which is a'rupama which is a character education medium for the younger generation, especially elementary school students in the Ammatoa customary area. The role of a'rupama as a medium for character education in the Ammatoa customary area which later became the background for this research.*

*This study uses a mixed method research type, namely research that combines qualitative and quantitative research. This research was carried out in the Ammatoa customary area, the informants and samples in this study were the community and the younger generation, especially school students*

*in the Ammatoa customary area. Data was collected through observation, in-depth interviews, literature study and questionnaires with a total sample of 56 of the 131 population. The data were then analyzed using spiral analysis.*

*Based on the results of the analysis, it was found that a'rupama actually has a role as a medium of character education for the younger generation in the Ammatoa customary area in educating the younger generation through instilling positive values that are considered to be able to shape the character of the younger generation to become a much better generation. The values contained in A'rutama's stories are responsibility, hard work, honesty, communicative, creative, caring for the environment, discipline and curiosity. The presence of a'rupama can be an answer to the increase in educational media that can be used as a medium for character education in elementary schools. In its development, a'rupama experienced a number of obstacles which were feared to threaten the existence of a'rutama. community, indigenous peoples only focus on improving the family economy, a'rupama is not yet part of character education in elementary schools and technological development factors.*

**Keywords:** *A'rupama, character education, Ammatoa custom*

## PENDAHULUAN

Pendidikan siswa sekolah dasar salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan, yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertama kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap perilaku dan beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap yang dilalui siswa sekolah dasar, hal ini sesuai dengan hakikat pendidikan yang merupakan kebutuhan pokok bagi kehidupan manusia, pendidikan dilaksanakan untuk meningkatkan potensi dasar setiap individu dalam rangka meningkatkan kualitas diri. Pendidikan mempunyai peran yang sentral dalam mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu menghadapi tantangan zaman, oleh karena itu menurut Sandi *et al*, (2019) peningkatan kualitas pendidikan dimaksudkan agar tercipta SDM yang kompetitif dan memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan zaman. Pendidikan memberikan pembekalan kepada seseorang pada masa kanak-kanak dan diharapkan berguna pada masa dewasa.

Selama proses menempuh pendidikan baik di lingkungan keluarga (informal), pendidikan di lingkungan sekolah (formal) maupun pendidikan dalam lingkungan masyarakat (nonformal) maka pemberian pendidikan karakter penting untuk diberikan kepada anak sejak dini. Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (cognitive), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan.

Pemerintah Indonesia telah merumuskan kebijakan dalam rangka pembangunan karakter bangsa. Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. Adanya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatur tentang tugas dan tujuan pendidikan nasional juga menunjukkan bahwa pendidikan harus berjalan seiring dengan penanaman nilai-nilai karakter. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan (Depdiknas, 2003).

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. UU No. tentang Sistem Pendidikan Nasional. 20/2003, Bab 1, Pasal 1 dan 2 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak yang lebih mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, budaya bangsa Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kehidupan kita sehari-hari. Pendidikan juga ada tempatnya, seperti halnya kebutuhan pokok, yaitu sandang, pangan, papan. Pendidikan lebih dari sekedar menyekolahkan anak. Oleh karena itu, proses pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sebagai sarana pendidikan untuk menyampaikan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan, idealnya juga harus mampu menyampaikan nilai-nilai, etika, moral dan segala aturan nenek moyang kita.

Pendidikan karakter, sebagai upaya untuk mengimplementasikan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945, dilatarbelakangi oleh realita permasalahan bangsa yang berkembang dewasa ini seperti kebingungan dan kurangnya internalisasi nilai-nilai Pancasila; terbatasnya alat politik terpadu untuk mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, mengubah nilai-nilai etis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; menurunnya kesadaran akan nilai-nilai budaya bangsa; bahaya disintegrasi bangsa; dan melemahnya kemandirian bangsa.

Di era globalisasi teknologi digital, tidak ada peristiwa di Bumi yang hanya diketahui secara lokal. Di era globalisasi dibutuhkan manusia yang handal, cerdas dan berdaya saing yang dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu pembawaan, lingkungan dan pendidikan. Faktor lingkungan dan pendidikan merupakan bagian dari kegiatan sekolah. Karakter bukan hanya sifat bawaan, tetapi dapat dikembangkan melalui latihan yang berulang-ulang dan rutin.

Dalam beberapa tahun terakhir, media arus utama melaporkan konflik fisik antara komunitas, agama, pelajar, pemuda, geng, dan desa yang muncul karena masalah kecil dan kesalahpahaman. Penyalahgunaan narkoba dan alkohol juga mempengaruhi remaja, dan merokok juga menjadi hal yang umum di kalangan mahasiswa. Masalah baru terkait dengan penyalahgunaan narkoba dan alkohol, seperti , sembron).

Pembentukan karakter terjadi melalui pembiasaan positif di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga formal harus mengintegrasikan pendidikan karakter dalam semua mata pelajaran sekolah ke dalam kurikulum sekolah. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang berkualitas dan beradab yang tidak hanya cerdas dan setia, tetapi juga hangat, empati dan beretika. Selain itu, pendidikan nilai anak bersifat berkesinambungan dan sinergis antara pendidikan keluarga, sekolah dan masyarakat, karena pembelajaran informal yang dimediasi oleh orang tua dalam keluarga dan masyarakat justru lebih berorientasi nilai-nilai agama, budaya dan perilaku anak.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kearifan lokal dalam pendidikan karakter anak adalah masyarakat dalam Kawasan *Adat Ammatoa*. Salah satu kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa* yang dimanfaatkan sebagai salah satu media pendidikan karakter adalah *A'rupama*. *A'rupama* merupakan metode pewarisan nilai-nilai kehidupan yang disampaikan secara lisan (tradisi lisan) kepada anak-anak di Kawasan *Adat Ammatoa* (Fadhel, *et al*, 2021). *A'rupama* sebagai salah satu kebudayaan masyarakat *Adat Ammatoa* biasanya dilakukan pada malam hari ketika anak-anak sudah berkumpul di rumah atau ketika akan sedang tidur.

Uniknya *A'rupama* ini umumnya hanya dilakukan pada malam hari dan disampaikan langsung oleh orangtua atau kakek dan neneknya.

Namun, sebagai bagian dari kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa A'rupama* mulai jarang ditemui. Kondisi ini tentu sangat mengkhawatirkan bagi eksistensi *A'rupama*. Jika hal tersebut terus berlangsung di khawatirkan eksistensi *A'rupama* akan hilang. Oleh karena itu penting adanya strategi pelestarian *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar dalam Kawasan *Adat Ammatoa*.

Saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas terkait *A'rupama* dalam Kawasan *Adat Ammatoa*. Penelitian-penelitian yang pernah dilaksanakan terkait kebudayaan masyarakat *Adat Ammatoa* umumnya berfokus pada *pasang* (pesan leluhur) seperti yang dilakukan oleh Fadhel, *et al* (2021) yang penelitiannya berfokus pada pasang ri kajang sebagai media pendidikan karakter berwawasan lingkungan di Kawasan *Adat Ammatoa*. Selanjutnya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Ichwan, *et al* (2019) yang penelitiannya berfokus mengungkapkan peran Pasang ri Kajang sebagai elemen utama dalam menumbuhkan karakter konservasi masyarakat *Adat Ammatoa* Suku Kajang. penelitian terkait lainnya yang dilakukan pada masyarakat adat kajang adalah penelitian yang dilakukan oleh Patimah, *et al* (2020) yang penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pola pendidikan informal yang diterapkan oleh masyarakat *Adat Ammatoa*. Sedangkan penelitian yang berfokus pada *A'rupama* belum pernah ditemukan padahal eksistensi *A'rupama* sangat penting sebagai kearifan lokal sekaligus media pendidikan karakter pada anak dalam *Kawasan Adat Ammatoa*.

Berdasarkan hal tersebut, muncul ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Eksistensi *A'rupama* sebagai Media Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar dalam Kawasan *Adat Ammatoa*”**. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terbaru sebagai landasan adanya penelitian lain terkait *A'rupama* sebagai bagian dari kearifan lokal masyarakat dalam Kawasan *Adat Ammatoa*.

## KAJIAN TEORI

### 1. Pendidikan

Pendidikan merupakan kegiatan membina, memelihara, mengajarkan, menyucikan jiwa, dan mengingatkan seseorang terhadap hal-hal yang baik. Sedangkan karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang lain.

Menurut ahli pedagogik dari Belanda, Langeveld (Rifda, 2022), mengemukakan bahwa pengertian pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. Mendidik dan pendidikan adalah dua hal yang memiliki keterkaitan. Pengertian pendidikan sendiri bermakna melakukan suatu tindakan berupa memberikan pendidikan kepada pihak lain.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Hadi, 2019), mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak supaya mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Lalu, menurut Crijns dan Reksosiswoyo (Rifda, 2022) mendidik adalah pertolongan yang diberikan oleh siapapun yang bertanggung jawab atas pertumbuhan anak untuk membawanya ke tingkat dewasa.

## **2. Media Pendidikan**

Media pembelajaran atau bisa disebut media pendidikan adalah suatu alat maupun sarana baik media visual atau audio visual yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyerap materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid (Syukur, 2008).

Adanya media dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Media pembelajaran mempunyai fungsi-fungsi yang memiliki peranan dalam proses pembelajarannya.

## **3. Pendidikan Karakter**

Pendidikan merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam rangka mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Guna mempersiapkan generasi muda di masa depan diperlukan adanya pendidikan karakter sejak dini. Pendidikan karakter merupakan teori pendidikan yang sudah sejak lama mengakar dalam sejarah umat manusia. Bahkan sebelum adanya lembaga pendidikan formal yang bernama sekolah, orang tua dengan berbagai cara telah berusaha mendidik anak-anak mereka menjadi anak yang baik, menurut norma-norma yang berlaku dalam budaya mereka masing-masing. Pada dasarnya istilah 'pendidikan karakter' ini berasal dari dua buah kata yang terpisah, yaitu "pendidikan" dan "karakter". Untuk memahaminya, perlu diterjemahkan satu persatu agar tidak terjadi ambiguitas dalam memaknai istilah tersebut. Sebab pendidikan sendiri bisa dimaknai sebagai suatu proses pembentukan karakter, sedangkan karakter adalah hasil yang hendak dicapai melalui proses pendidikan.

## **4. Nilai Pendidikan Karakter**

Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditamamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Berikut adalah 18 nilai dalam pendidikan karakter Kemendiknas: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Keratif, Mandiri, Demokratis, Rasa ingin tahu, Semangat kebangsaan atau nasionalisme, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab,

## **5. Kearifan Lokal**

Kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa, terlebih dalam konteks Indonesia yang memungkinkan kearifan lokal bertransformasi secara lintas budaya yang pada akhirnya melahirkan nilai budaya nasional. Di Indonesia, kearifan lokal adalah filosofi dan pandangan hidup yang mewujud dalam berbagai bidang kehidupan, meliputi tata nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, tata lingkungan, dan sebagainya.

## **6. Adat Ammatoa**

Masyarakat *Adat Ammatoa* merupakan salah satu masyarakat adat di Indonesia yang tinggal dan bermukim di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Masyarakat *Adat Ammatoa*

memiliki prinsip hidup sederhana dengan ciri khas selalu menggunakan pakaian berwarna hitam dan tidak menggunakan alas kaki dalam kesehariannya. Jika dilihat dari ciri khasnya masyarakat *Adat Ammatoa* merupakan salah satu masyarakat adat minoritas di Indonesia. Saat ini keberadaan masyarakat *Adat Ammatoa* dinilai sebagai representasi keberagaman etnik minoritas yang tetap gigih mempertahankan tradisi dan kepercayaannya (Sampean, 2017). Hal ini dilatar belakangi oleh konsistensi masyarakat adat kajang dalam mempertahankan prinsip hidup *tallasa kamase-mase* yaitu prinsip hidup kesederhanaan dalam kehidupan sosialnya. Masyarakat adat kajang memiliki beragam kearifan lokal, salah satunya adalah adanya hukum adat serta *pasang* yang diwariskan secara turun-temurun hingga sekarang.

*Pasang* merupakan salah satu kearifan lokal masyarakat adat. *Pasang* merupakan sesuatu yang wajib hukumnya untuk dituruti, dipatuhi dan dilaksanakan, yang bila tidak dilaksanakan, akan berakibat munculnya hal-hal yang tidak diinginkan, seperti rusaknya keseimbangan sistem sosial dan ekologis. *pasang* bukan hanya sekedar pesan yang disampaikan secara lisan, tetapi memiliki makna yang sangat dalam. *Pasang* bagi masyarakat adat merupakan sebuah amanah yang sakral dan wajib hukumnya di laksanakan oleh masyarakat yang ada di dalam Kawasan *Adat Ammatoa*. Bagi masyarakat yang melanggar amanah-amanah dalam pasang maka dia akan dijatuhi hukum adat yang berlaku dalam Kawasan *Adat Ammatoa*. Hingga saat ini masyarakat dalam Kawasan *Adat Ammatoa* masih terus mempertahankan pasang sebagai pedoman ini dan hingga kini masih diwasiriskan secara turun temurun. Kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa* yang berlandaskan pada pasang merupakan warisan leluhur yang penting untuk terus dijaga dan dilestarikan. pasang mengajarkan begitu banyak nilai-nilai kehidupan yang sangat berguna untuk keberlangsungan hidup masyarakat di Desa Tanah Towa. *Pasang* yang diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya di Kawasan *Adat Ammatoa* bukan hanya mengandung ajaran untuk memanusiakan sesama manusia, menghargai sesama makhluk hidup yang sangat penting untuk kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang.

## 7. *A'rupama*

Selain *pasang* terdapat kearifan lokal lainnya yang dimiliki oleh masyarakat dalam Kawasan *Adat Ammatoa* yang di sebut dengan *A'rupama*. Menurut Fadhel *et, al* (2021) *A'rupama* merupakan metode pewarisan nilai-nilai kehidupan yang disampaikan secara lisan (tradisi lisan) kepada anak-anak di Kawasan *Adat Ammatoa* *A'rupama* memiliki konsep penyampaian seperti dongeng. Dimana dongeng sendiri umumnya sering dijadikan sebagai media untuk membentuk karakter anak karena memiliki nilai budi pekerti yang bisa dipelajari oleh anak (Habsari, 2017).

Begitupun dengan *A'rupama* yang digunakan oleh masyarakat *Adat Ammatoa* untuk membentuk karakter anak sejak dini agar memiliki nilai budi pekerti yang bisa dipelajari oleh anak dalam kehidupan sosialnya khususnya dalam pengembangan karakter. Saat ini artikel atau hasil penelitian yang berfokus pada *A'rupama* sangat sulit ditemukan karena belum adanya peneliti yang berfokus untuk mengkaji *A'rupama* sebagai salah satu kearifan lokal masyarakat adat kajang sekaligus sebagai media pendidikan karakter khususnya pada anak sekolah dasar.

*A'rupama* sebagai media dalam mendidik anak sejak dini yang dimana masyarakat *Ammatoa* hidup dalam kesederhanaan dilingkungannya tanpa terkontaminasi dari lingkungan luar yang sudah sangat berkembang dalam hal teknologi. Namun, masyarakat *Ammatoa*

berbeda jauh menjalani kehidupan dengan alam lingkungannya sendiri, sehingga setiap anak yang lahir dan berkembang sejak dini dalam lingkungan tersebut selalu ditanamkan sejak kecil untuk menjaga, menghargai, dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya agar kelak saat tumbuh dewasa sudah terbiasa dengan kehidupan kesederhanaan dalam lingkungannya yang berbeda dengan lingkungan dimasyarakat luar dan memiliki rasa tanggungjawab untuk menjaga.

Penerapan nilai-nilai *A'rupama* dalam pendidikan karakter dapat mengembangkan potensi, kepribadian, kedisiplinan, kemandirian dan tanggung jawab anak sehingga terampil dalam menyelesaikan masalah, berkomunikasi dengan baik di lingkungan masyarakat, penuh perhatian, toleransi dalam segala hal, luwes serta mampu bersaing dalam kehidupan sosial di masa dewasa kelak.

Warisan budaya nenek moyang yang mereka tanam dan lestarikan membuat masyarakat *Adat Ammatoa* memiliki *Pasang* sebagai pedoman hidup dalam menjalani kehidupan sehari-hari terkhususnya *A'rupama* dalam mendidik anak sejak dini. nilai sosial dalam *A'rupama* ialah sikap, tingkah laku dan perbuatan yang bernilai baik dan buruk. Jadi nilai sosial dalam *A'rupama* dapat berwujud norma-norma, adat istiadat, perihal yang dianggap sirik dan pantangan.

## **8. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

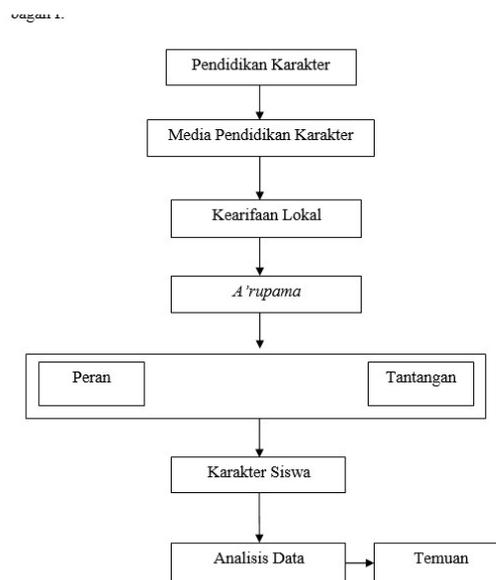
Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini sangat mudah ditemui di berbagai jurnal ilmiah. Bahkan penelitian yang secara khusus berfokus pada pemanfaatan media pendidikan dengan tujuan pembentukan karakter sangat banyak ditemui, seperti yang dilakukan oleh Gunawan, *et al* (2019) yang penelitiannya berfokus pada pemanfaatan dongeng sebagai media pendidikan karakter anak usia dini, menurutnya Pentingnya cerita dongeng bagi anak usia dini, tidak hanya kegiatan untuk menidurkan anak tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan pada otak kanan anak, psikologis, kecerdasan emosional, karakter mulia, serta meningkatkan imajinasi pada anak usia dini.

Penelitian selanjutnya yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2019) penelitian yang dilakukan masih terkait dengan pemanfaatan dongeng sebagai media pendidikan karakter. Penelitian yang dilakukannya bertujuan untuk mengetahui pembentukan karakter anak melalui dongeng dan juga manfaat dongeng dalam pembentukan karakter anak. Menurut Strategi pembentukan karakter anak dilakukan dengan pemberian contoh, pembiasaan membaca dongeng, pembiasaan mendengarkan dongeng, dan penciptaan lingkungan baca yang mendukung. Masih terkait dengan pendidikan karakter dengan menggunakan media dongeng seperti yang dilakukan oleh Triastina (2019) penelitiannya berfokus pada implementasi pendidikan karakter melalui dongeng berbasis visual pada anak usia 4-6 tahun.. Menurut pendidikan karakter sebaiknya dilakukan sejak dini karena merupakan langkah yang tepat, sebab masa usia dini disebut sebagai masa keemasan untuk meletakkan nilai dasar karakter yang berguna untuk masa depannya. Habsari (2017) penelitiannya terkait dongeng sebagai pembentuk karakter anak menjelaskan tentang dongeng adalah cerita yang mengandung nilai-nilai budi pekerti atau moral dan sosial yang dapat berguna untuk membentuk karakter anak, pembentukan karakter anak tidak hanya dapat dilaksanakan di sekolah tapi juga bisa dilakukan di rumah, serta strategi pembentukan karakter

yang dapat dilakukan dengan cara membiasakan anak untuk membaca dongeng atau mendengarkan dongeng.

Kemudian penelitian yang berfokus pada nilai sosial *Pasang ri Kajang* pada *Adat Ammatoa* dalam mendidik anak usia dini Ajeng (2022) Adanya nilai sosial Pasang Ri Kajang dalam pendidikan anak usia dini yang ditanamkan kepada peserta didik dapat mempengaruhi sikap, perilaku dan kelakuan yang bernilai baik kepada manusia nantinya. Pasang Ri Kajang ini dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman hidup dalam menanamkan nilai-nilai sosial yang dapat membentuk perilaku dan kepribadian yang bijak sana bagi peserta didik. Adanya Pasang Ri Kajang hal ini dapat di ajarkan dalam diri anak sejak kecil

Selain itu banyak artikel yang membahas secara khusus terkait kebudayaan masyarakat *Adat Ammatoa* seperti yang dilakukan oleh Fadhel, *et al* (2021), Ichwan, *et al* (2019) dan Patimah, *et al* (2020), Namun penelitian yang secara khusus membahas terkait *A'rupama* belum diteliti oleh peneliti lokal maupun peneliti mancanegara bahkan referensi yang membahas hal tersebut sangat sulit ditemui baik pada buku maupun jurnal ilmiah. Padahal *A'rupama* merupakan salah satu kearifan lokal masyarakat dalam Kawasan *Adat Ammatoa* yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter anak sekolah dasar sekaligus sebagai upaya pelestarian kearifan lokal masyarakat di Kawasan *Adat Ammatoa*.



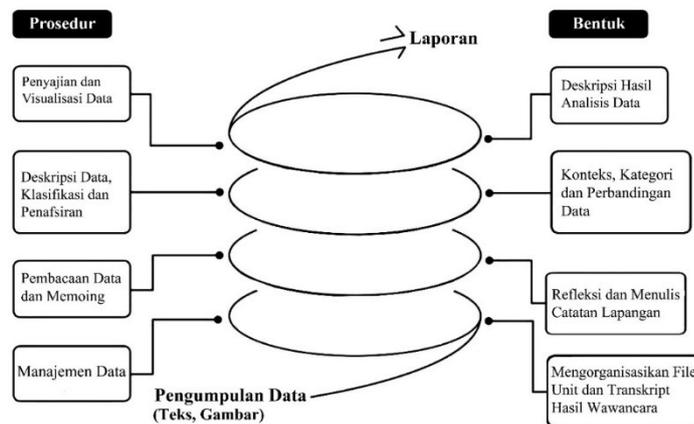
**Gambar kerangka berpikir**

## METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah mixed method yaitu penelitian yang mengintegrasikan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penggabungan penelitian ini digunakan agar didapatkan data yang valid berdasarkan tujuan penelitian. Menurut Creswell (2010) mixed method merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan jenis penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari sejumlah individu atau sekelompok orang tertentu

yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. masyarakat yang bermukim dalam kawasan *Adat Ammatoa* menggunakan kearifan lokalnya sebagai bagian dari pendidikan karakter berwawasan lingkungan sejak dini dan diwariskan secara lisan sehingga hal tersebut menarik untuk diteliti bagaimana peran dan tantangan *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar dalam Kawasan *Adat Ammatoa*. Penggunaan jenis penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengukur presentase tingkat pengetahuan generasi muda mengenai *A'rupama* serta presentasi eksistensi *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa*.

Proses penelitian kualitatif melibatkan banyak tugas penting seperti mengajukan pertanyaan, meringkas, menganalisis data dan menafsirkan maknanya. Penelitian kualitatif ini lebih tertarik pada sisi proses dari hasil. Hal ini karena ketika diamati dalam prosesnya, hubungan antara bagian-bagian yang akan diperiksa menjadi lebih jelas, mengutamakan proses dan dimana sifat sosial yang tidak membawa secara makna. Sedangkan proses dari penelitian kuantitatif melibatkan penentuan populasi dan dan sampel lalu menyebarkan angket yang berisi pernyataan yang telah disusun untuk memudahkan dalam menjawab setiap pernyataan yang di ajukan.



**gambar 3 1 Spiran Analisis**

Sumber: Creswell (2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Peran *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar di Kawasan *Adat Ammatoa*

*A'rupama* sebagai salah satu tradisi lisan masyarakat adat kajang sekaligus sebagai metode dalam pewarisan *pasang* yang sarat akan nilai kehidupan bagi masyarakat *Adat Ammatoa* telah diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya melalui media bercerita.

Ada banyak kisah-kisah yang umumnya diceritakan dalam pelaksanaan *A'rupama* dengan beragam nilai-nilai budaya dan sosial yang dikandungnya dalam rangka menanamkan karakter generasi muda khususnya siswa sekolah dasar di kawasan ammatoa.

Adapun *A'rupama* atau kisah yang ditemukan selama proses penelitian di Kawasan *Adat Ammatoa* ini yaitu:

**a. Data 1 *Asu Bolong***

Cerita ini mengkisahkan seorang perempuan mandul yang ingin mempunyai anak, suatu hari ia melihat *Asu Bolong* yang memakan ubi di bawa kolong rumahnya. Seketika ia pun bernazar untuk mempunyai anak walaupun di beri nama dengan *Asu Bolong*.

Beberapa bulan kemudian ia pun mengandung dan melahirkan anak yang dia namai *Asu Bolong*. Setelah *Asu Bolong* dewa sang ibu ingin menikahnya kepada salah satu dari tujuh gadis paling cantik di daerahnya.

Orang tua *Asu Bolong* pun pergi meminang salah satu dari 7 gadis itu, namun hanya sibungsu yang menerima lamaran tersebut untuk menikah dengan *Asu Bolong*.

Ketika pernikahan itu berlangsung, ke-enam saudara si bungsu terkejut dengan penampilan *Asu Bolong* karena memiliki paras yang tampan dan gagah tidak seperti yang mereka pikirkan sebelumnya karena memiliki nama yang aneh.

Beberapa waktu kemudian *Asu Bolong* akan pergi merantau dan berpesan kepada istrinya untuk menolak setiap ajakan ke-tujuh saudaranya karena *Asu Bolong* memiliki firasat yang buruk kepada mereka. Namun, istrinya terbujuk ajakan saudara-saudaranya tersebut.

Sibungsu pun pergi bersama ke-enam saudaranya di dekat jurang uang menghadap laut untuk bermain ayunan. Namun, ketika sibungsu bermain ayunan. Ayunan tersebut patah yang membuat sibungsu terlempar kelautan.

Dalam perjalanan pulang *Asu Bolong* mendengar suara nyanyian yang begitu indah, ketika ia mencari suara tersebut ternyata nyanyian indah itu berasal dari istrinya yang ia temukan di laut lalu ia pun menyalamatkannya. Sebelum sampai di tepi pantai *Asu Bolong* menyuruh istrinya untuk masuk kedalam peti.

ketika ia sampai keenam saudara istrinya menyambut dengan berita bahwa istrinya meninggal karena demam yang ia derita dan telah di kuburkan. Keenam saudara sibungsu bersumpah bahwa jika mereka berbohong dan mengatakan hal yang tidak benar, mereka siap untuk menjadi budak.

Namun peti yang di bawa *Asu Bolong* seketika terbuka dan memperlihatkan istrinya masih hidup dan sehat. Saudara sibungsu terkejut melihatnya dan sejak saat itu keenam saudara sibungsu menjadi budak *Asu Bolong* dan istrinya. Tamat

Berdasarkan *A'rupama* diatas cerita *asu bolong* mengandung nilai pendidikan karakter berupa kerja keras dan tanggung jawab.

Nilai *kerja keras* ini terdapat pada kalimat penjelasan tentang dimana orang tua *Asu Bolong* dengan kesabaran dan *kerja kerasnya* suatu hal yang dia inginkan akhirnya terwujud dengan melahirkan anak yang tampan dan gagah.

Nilai tanggung jawab dapat ditemukan pada cerita yang menjelaskan tentang orang tua *Asu bolong* juga *bertanggung jawab* dengan apa yang pernah diucapkan dan menamakan anaknya *Asu Bolong* walaupun berbanding terbalik dengan penampilan dari anaknya yang tampan dan gagah. Selain orang tua *Asu Bolong*, keenam saudara sibungsu juga bertanggung jawab walaupun memiliki ketamakan, ketidakjujuran dan nafsu semata. Namun diakhir cerita,

keenam saudara sibungsu akhirnya sadar dengan perbuatan yang mereka lakukan dan menepati sumpah yang pernah mereka katakan.

**b. Data 2 I Padosa**

Cerita ini mengkisahkan seorang anak bernama *Padosa*, *padosa* adalah anak yang pekerja keras dan menuruti apa yang dikatakan ibunya. Suatu hari *padosa* di perintahkan oleh ibunya untuk membuat sumur. Dengan ketekunan *padosa* sumur itupun jadi dengan air yang sangat melimpah.

Namun, setiap malam jumat sumur yang ia buat dan memiliki air yang melimpah seketika terkuras habis. setelah hal tersebut berulang kali terjadi *padosa* pun menunggi di dekat sumurnya dan melihat apa yang terjadi sehingga mengakibatkan sumur tersebut terkuras habis.

Setelah lama menunggu ternyata ada tujuh gadis yang sangat cantik mendekati sumur tersebut dan menguras habis air yang ada di dalam sumur untuk di pakai bermain dan mandi. *Padosa* terkejut dengan apa yang dia lihat, ia pun kembali kerumahnya.

*Padosa* memberitahu ibunya tentang apa yang terjadi di sumur. Ibunya pun memberi saran kepada *padosa* untuk menculik satu gadis agar mereka tahu dari mana gadis-gadis ini berasal dan mengapa menghabiskan air yang ada di dalam sumur.

Setelah waktu berlalu malam jumat pun tiba, *padosa* bersiap-siap di dekat sumur yang telah ia buat untuk menangkap salah satu dari ketujuh gadis tersebut. Setelah lama menunggu gadis-gadis itupun datang, ketika lengah *padosa* menangkap salah satu dari mereka dan keenam gadis yang menyadari tersebut lari tanpa menghiraukan bahwa salah satu dari mereka tertangkap.

*Padosa* pun membawa gadis yang ia tangkap kerumahnya dan memperlihatkan kepada ibunya. Ibunya pun terkejut setelah melihat kecantikan yang anaknya bawa, namun perempuan tersebut tak pernah menjawab dimana dia berasal.

Setelah tujuh hari perempuan tersebut tak pernah makan sekalipun, ibu *padosa* khawatir dan bertanya kepada perempuan tersebut kenapa ia tidak makan walaupun sudah di persiapkan. Perempuan tersebut memberi tahu bahwa dia hanya makan daging rusa. Setelah mengetahui hal tersebut *padosa* diberi tahu ibunya untuk menangkap rusa di hutan.

Setelah beberapa jam *padosa* pun kembali dari hutan dengan membawa sekor rusa, namun setelah sampai *padosa* pun kaget bahwa perempuan tersebut telah pergi beberapa saat yang lalu. *Padosa* pun mengikuti perempuan tersebut karena penasaran tentang dari mana dia berasal. Beberapa waktu kemudian ia kaget lagi karena perempuan itu memasuki rumah karaeng *borong*.

*Padosa* tanpa sadar memasuki rumah karaeng *borong*, ketika masuk dia dihadang oleh penjaga setelah tahu maksud dan tujuan *padosa* dia pun di izinkan masuk untuk menemui karaeng *borong*. Karaeng *borong* yang duduk di ruang tamunya bertemu dengan mata *padosa*, ia merasakan sesuatu dari *padosa* dan ketika dia mendengar bahwa *padosa* lah yang menangkap salah satu anaknya.

Karaeng *borong* mengatakan akan menghukum *padosa* karena perbuatannya namun karena anaknya juga melakukan kesalahan dengan menghabiskan air di sumur *padosa*, karaeng *borong* pun memberikan syarat kepada *padosa*. Jika dia dapat membuka lahan seluas tujuh hektar untuk digunakan sebagai pemukiman dan pertanian namun hal tersebut dilakukan dalam waktu tujuh hari.

*Padosa* pun pulang sambil memikirkan bagaimana cara untuk melakukan hal tersebut. Ketika satu hari berlalu dia hanya dapat membersihkan sebagian kecil dari lahan tersebut, dia dapat melakukan itu semua namun dengan kurang waktu yang masih tersisa 6 hari hal itu tidak dapat dia lakukan.

Setelah tenggang waktu yang di tentukan oleh karaeng *borong* hampir selesai suatu keajaiban terjadi, lahan yang masih penuh dengan ilalang bersih seketika, *padosa* tidak tau apa yang terjadi namun dia bahagia akan hal tersebut dan segera kerumah karaeng *borong* bahwa apa yang dia perintahkan sudah ia laksanakan.

Setelah itu karaeng *borong* memberitahu *padosa* bahwa dia tidak terkejut dengan apa yang dilakukan *padosa* padahal pekerjaan yang dia perintahkan adalah hal yang mustahil dilakukan dengan waktu yang dia berikan. Karaeng *borong* pun memberita tahu *padosa* bahwa dia bukan orang biasa namun dia adalah karaeng *ri botting langi*. Ceritapun selesai.

Berdasarkan cerita diatas kisah i *padosa* memiliki nilai pendidikan karakter berupa kerja keras, jujur dan tanggung jawab.

Nilai *kerja keras* terdapat pada sikap pekerja keras *padosa* dalam melakukan sesuatu, seperti menggali sumur untuk ibunya dan melaksanakan apa yang di perintahkan oleh *Karaeng Borong*.

Nilai *kejujuran padosa* dapat ditemukan dalam cerita yang menjelaskan saat dia *jujur* kepada *Kareng Borong* tentang apa yang telah dia lakukan terhadap anaknya.

Nilai *tanggung jawab* dapat ditemukan pada kalimat yang menerangkan bahwa tidak hanya pekerja keras dan jujur *Padosa* juga *bertanggung jawab* atas apa yang telah dia lakukan pada sang putri *Karaeng Borong* dengan menuruti permintaan *Karaeng Borong* sebagai bentuk *pertanggung jawaban Padosa*.

### c. Data 3 *Tuboroa*

Cerita ini mengisahkan sepasang suami istri bernama *malariang* dan *sumatea*. Mereka tinggal di pinggir sungai dan bergantung hidup pada hasil pancingan sang suami yaitu *malariang*.

Setiap hari *malariang* akan memancing di dekat rumahnya, ketika pulang dia akan memberikan ikan tersebut kepada *sumatea* untuk di barter dengan beras ataupun jagung. Setiap setelah makan *malariang* akan pergi memancing kembali.

*Malariang* membuang kail pancingna kesungai, tak lama setelah itu ia mendapati bahwa umpannya sudah di makan ikan, ia menarik sekuat tenaga, dengan keringat yang bercucuran dia berusaha mengikat tali pancing tersebut di sebuah pohon saking besarnya ikan yang dia dapatkan.

*Malariang* pulan dengan hati yang gembira dan memberitahu istrinya bahwa dia mendapatkan ikan yang sangat besar lalu memberi tahu istrinya untuk memanggil sekitar delapan orang untuk membatunya mengangkat ikan tersebut. *Sumatea* berlari dengan cepat dan memberitahu orang-orang bahwa dia membutuhkan batuan untuk mengangkat ikan tersebut.

Orang-orang pun berdatangan dan berusaha mengangkat ikan tersebut, saking besarnya ikan itu tak muat masuk kedalam rumah *malariang* dan *sumatea*. Tiba-tiba ikan itu bergerak dan jatuh ketanah, sesuatu yang mengejutkan terjadi. Ikan itu seketika mengecil dan menjadi ikan dengan ukuran yang biasa. Orang-orang pun heran dan bertanya-tanya. Ceritapun berakhir.

Dari cerita diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang terkandung dalam cerita Tuborroa adalah kerja keras, komunikatif dan kreatif.

Nilai *kerja keras* dapat ditemukan pada kalimat yang menerangkan bahwa *malariang* mampu menghidupi istrinya walaupun hanya mengandalkan hasil pancingan dari sungai dekat rumahnya.

Nilai *komunikatif* dapat ditemukan pada cerita yang menjelaskan tentang bagaimana komunikasi masyarakat yang terjadi sehingga dapat saling membantu dan bergotong royong jika salah satu dari mereka memerlukan bantuan.

Nilai *kreatif* terdapat pada penjelasan tentang kreatifitas masyarakat dalam hal kebutuhan hidup dengan menerapkan barter dalam kehidupan sehari-hari mereka.

#### d. Data 4 *Susa Nibalasa Rannu*

Cerita ini mengkisahkan sepasang suami istri bernama *Parukku* dengan *hara'*, pekerjaan mereka adalah berkebun. Mereka memiliki lahan yang sangat luas dan mempunyai tanaman yang bermacam-macam jenisnya sehingga setiap panen mereka akan mendapatkan hasil penjualan yang sangat banyak.

Suatu hari ada seorang pedagang dari tanah yang jauh, kebetulan pedagang tersebut bertemu dengan *parukku*. *Parukkupun* bertanya apa yang dia jual, pedagang menjawab bahwa dia membawa bibit cengkeh. *Parukku* tidak tahu apa itu cengkeh, karena tanaman tersebut tidak pernah dia dengar dan lihat. *Parukku* penasaran apakah cengke ini buah yang bisa dimakan?

Pedagang tersebut memberi tahu *parukku* bahwa cengkeh ini bukan buah seperti jeruk dan jambu. Tapi cengkeh memiliki banyak khasiat seperti dijadikan obat, masakan, pengharum sehingga harga cengkeh ini memiliki harga yang sangat mahal. *Parukkupun* bertanya cara menanam cengkeh tersebut, setelah diberi tahu *parukku* membeli satu petibibit cengkeh untuk dia tanam.

Dengan kerajinan dan kesabaran *parukku* dan istrinya *hara'*. Cengkeh yang mereka tanam akhirnya menghasilkan buah yang banyak dan menghasilkan uang yang lebih banyak dari tanaman lain yang pernah mereka jual.

Dari cerita diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *susa nibalasa rannu* memiliki nilai pendidikan karakter berupa kerja keras, peduli lingkungan, disiplin dan rasa ingin tahu.

Nilai *kerja keras* dapat ditemukan pada cerita yang menjelaskan tentang *kerja keras parukku* dengan istrinya dalam menanam tanaman mereka dapat menuai apa yang telah mereka lakukan.

Nilai *peduli lingkungan* terdapat pada cerita yang menjelaskan tentang pekerjaan *parukku* dan istrinya yang membuat lingkungan sekitar menjadi asri karena tanaman yang mereka tanam.

Nilai *disiplin* juga terdapat pada kalimat yang menjelaskan tentang *Parukku* dan *hara'* disiplin dengan pekerjaan mereka yang tetap konsisten terhadap segala bentuk peraturan dalam hal bertani.

Nilai *rasa ingin tahu* dapat ditemukan pada cerita yang menjelaskan tentang rasa ingin tahu *parukku* yang membuahkan hasil walaupun harus melawati waktu yang sangat panjang namun dengan ketekunan *parukku* dan *hara'*. Mereka mampu melewati itu semua.

Berdasarkan beberapa cerita *A'rupama* di atas ada banyak nilai-nilai yang terkandung dalam kisah-kisah *A'rupama* yang sejatinya dapat di adopsi ke dalam lingkungan pendidikan.

Karena dalam pendidikan karakter terdapat nilai-nilai dasar yang harusnya dimiliki oleh peserta didik.

Misalnya nilai bertanggung jawab yang ada pada kisah *I padosa* dalam cerita *A'rupama* dapat membentuk karakter siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab begitupun dengan nilai disiplin yang terdapat dalam kisah *Susa Nibalasa Rannu* dapat membentuk karakter generasi muda khususnya untuk usia sekolah untuk juga bisa bersikap disiplin dalam setiap aktivitasnya.

Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *A'rupama* juga dalam nilai-nilai pendidikan karakter menurut kemendikbu tahun 2022 yaitu, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Presentase Eksistensi <i>A'rupama</i>											
No.	Pernyataan	SS	P	S	P	N	P	TS	P	STS	P
1.	Saya mengetahui <i>A'rupama</i>	35	63%	14	25%	7	13%				
2.	Saya tidak mengetahui apa itu <i>A'rupama</i>					4	7%	37	66%	15	27%
3.	Saya banyak mengetahui kisah <i>A'rupama</i>	11	20%	28	50%	17	30%				
4.	Saya tidak mengetahui cerita-cerita dalam <i>A'rupama</i>					21	38%	27	48%	8	14%
5.	Saya ingin belajar <i>A'rupama</i>	6	11%	38	68%	9	16%	3	5%		
6.	Saya tidak ingin belajar <i>A'rupama</i>					15	27%	29	52%	12	21%
7.	<i>A'rupama</i> sangat penting untuk mendidik saya	5	9%	28	50%	23	41%				
8.	<i>A'rupama</i> tidak penting dipelajari					4	7%	42	75%	10	18%
9.	Cerita yang disampaikan dalam <i>A'rupama</i> menarik	32	57%	18	32%	6	11%				
10.	<i>A'rupama</i> adalah kearifan lokal masyarakat adat kajang	16	29%	33	59%	7	13%				
11.	<i>A'rupama</i> sama dengan dongeng	5	9%	31	55%	18	32%	2	4%		
12.	<i>A'rupama</i> masih ada saat ini	41	73%	15	27%						
13.	Orangtua saya tahu <i>A'rupama</i>			21	38%	27	48%	8	14%		
14.	<i>A'rupama</i> penting dipelajari di sekolah	8	14%	28	50%	20	36%				

**EKSISTENSI A'RUPAMA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH  
DASAR DALAM KAWASAN ADAT AMMATOA**

15.	<i>A'rupama</i> tidak penting dipelajari di sekolah					18	32%	26	46%	12	21%
16.	Cerita <i>A'rupama</i> menarik	41	73%	15	27%						
17.	Cerita dalam <i>A'rupama</i> tidak menarik							36	64%	20	36%
18.	Orangtua menyuruh saya mendengarkan cerita <i>A'rupama</i>	11	20%	18	32%	21	38%	6	11%		
19.	Orangtua saya tidak pernah memberitahukan saya mengenai cerita <i>A'rupama</i>			14	25%	37	66%	5	9%		
20.	Saya sering mendengarkan cerita <i>A'rupama</i>	52	93%	4	7%						
21.	Saya tidak pernah mendengarkan cerita <i>A'rupama</i>							9	16%	47	84%
22.	Saya belajar <i>A'rupama</i> disekolah					28	50%	5	9%	26	46%
23.	Saya tidak pernah belajar <i>A'rupama</i> di sekolah	32	57%	4	7%	20	36%				
24.	Saya mendengarkan cerita <i>A'rupama</i> dari tetua adat	24	43%	21	38%	11	20%				
25.	Guru disekolah mengajari saya <i>A'rupama</i>					18	32%	12	21%	26	46%
26.	Guru saya tidak mengajari saya <i>A'rupama</i>	29	52%	7	13%	20	36%				
27.	Saya mengetahui nilai-nilai <i>A'rupama</i>	21	38%	22	39%	13	23%				
28.	Saya tidak mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita-cerita <i>A'rupama</i>					15	27%	18	32%	23	41%
29.	<i>A'rupama</i> mengubah karakter saya	10	18%	42	75%	4	7%				
30.	Cerita <i>A'rupama</i> tidak berpengaruh terhadap karakter saya							47	84%	9	16%
31.	<i>A'rupama</i> penting untuk dilestarikan	34	61%	20	36%	2	6%				
32.	<i>A'rupama</i> tidak penting dilestarikan							16	29%	40	71%

Jika melihat keanekaragaman nilai budaya yang terkandung dalam *A'rupama* bukan tidak mungkin *A'rupama* sebagai sebuah tradisi masyarakat di dalam kawasan *Adat Ammatoa*

dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter di sekolah formal khususnya untuk sekolah dasar. Jika *A'rupama* diadopsi sebagai sebuah media pendidikan karakter bagi generasi muda, ini tentu bukan hal yang baru mengingat telah banyak media-media pembelajaran yang menggunakan kebudayaan.

seperti yang disampaikan oleh Mahartini (2018), yang mengungkapkan bahwa terdapat banyak aktivitas pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini diantaranya: (1) permainan tradisional; (2) mendengarkan satwa; (3) magending; (4) salam tradisional; dan (5) aktivitas mabanten.

Berdasarkan hal tersebut maka mengadopsi *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter untuk anak usia dini maupun anak sekolah dasar merupakan keputusan yang tepat. Mengadopsi *A'rupama* juga berarti ikut serta dalam pelestarian kebudayaan lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang pernah dikeluarkan oleh kementerian pendidikan nasional yaitu melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Oleh karena itu pendidikan dan kebudayaan merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan sebab memisahkan pendidikan dari kebudayaan merupakan suatu kebijakan yang merusak kebudayaan sendiri, malahan mengkhianati keberadaan proses pendidikan sebagai proses pembudayaan. Nilai-nilai pendidikan ditransmisikan dengan proses-proses acquiring melalui inquiring.

Jadi proses pendidikan bukan terjadi secara pasif atau untuk determined tetapi melalui proses interaktif antara pendidikan dan peserta didik. Proses tersebut memungkinkan terjadinya perkembangan budaya melalui kemampuan-kemampuan kreatif yang memungkinkan terjadinya inovasi dan penemuan-penemuan budaya lainnya, serta asimilasi, akulturasi dan seterusnya.

Berdasarkan keempat data yang telah dikaji diatas maka nilai pendidikan karakter berdasarkan Kemendiknas yang dapat ditemukan berupa tanggung jawab, kerja keras, jujur, komunikatif, kreatif, peduli lingkungan, disiplin dan tasa ingin tahu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

**tabel 4 1 Judul Cerita A'rupama dan Nilai yang Terkandung**

<b>Judul Cerita A'rupama dan Nilai yang terkandung</b>		
<b>No</b>	<b>Data</b>	<b>Nilai yang Terkandung</b>
1.	<i>Asu Bolong</i>	Kerja Keras, Tanggung Jawab
2.	<i>Ipadosa</i>	Kerja Keras, Jujur, Tanggung Jawab
3.	<i>Tuborroa</i>	Kerja Keras Komunikatif, Kreatif
4.	<i>Susa Nibalasa Rannu</i>	Kerja Keras, Disiplin, Peduli lingkungan, Rasa Ingin Tahu

## **2. Eksistensi *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter bagi generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa*.**

*A'rupama* sejatinya memiliki posisi yang strategis sebagai media pendidikan karakter di ranah lokal. Nilai yang terkandung dalam *A'rupama* merupakan kekuatan yang dapat membentuk karakter generasi muda untuk menjadi pribadi yang jauh lebih baik. oleh karena itu untuk mendukung peran *A'rupama* sebagai pendidikan karakter bagi generasi muda dalam

wilayah adat kajang digunakan data angket yang bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak generasi muda yang saat ini mengetahui *A'rupama* dan seberapa efektif *A'rupama* berfungsi sebagai media pendidikan karakter bagi generasi muda.

Presentasi eksistensi *A'rupama* yang memuat data tentang banyak tidaknya generasi muda yang mengetahui *A'rupama* serta merasakan manfaat *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter disajikan dalam tabel berikut:

**tabel 4 2 Presentase Eksistensi A'rupama**

<b>Keterangan:</b>	SS	: Sangat Setuju
	S	: Setuju
	N	: Netral
	TS	: Tidak Setuju
	STS	: Sangat Tidak Setuju
	P	: Persentase

Berdasarkan hasil dari angket yang di isi oleh 56 siswa sekolah dasar di SD 153 kawasan maka dapat didapatkan data bahwa terdapat 63% atau 35 orang siswa dari 56 siswa yang mengetahui dengan predikat sangat setuju bahwa ada tradisi *A'rupama* dalam kawasan *Adat Ammatoa*, sedangkan yang mengetahui dengan predikat setuju ada 25% atau total penjawab 14 orang sedangkan sisanya adalah netral berjumlah 7 orang atau sekitar 13% dari total pendaftar.

Ini membuktikan bahwa para generasi muda di SD 153 kawasan masih mengetahui *A'rupama*. Ini dibuktikan dengan pertanyaan kedua yang diajukan yaitu apakah mereka tidak mengetahui *A'rupama* dan didapatkan data bahwa ada 66% yang tidak setuju sedangkan 27% yang sangat tidak setuju ini, ini juga membuktikan bahwa mereka masih mengetahui *A'rupama* yang berada dalam kawasan *Adat Ammatoa*.

Mengenai tingkat pengetahuan generasi muda tentang *A'rupama* di dapatkan data bahwa terdapat 20% atau 11 orang yang sangat setuju mengetahui kisah *A'rupama* dan 50% atau total 28 orang yang setuju mengetahui *A'rupama* dan 30% lainnya menjawab netral. Ketika pertanyaan di balik apakah mereka tidak mengetahui *A'rupama* didapatkan data bahwa terdapat 48% yang tidak setuju dan 14% yang sangat tidak setuju sedangkan 38% lainnya netral, ini membuktikan bahwa siswa di SD 153 kawasan masih mengetahui kisah-kisah yang terdapat dalam *A'rupama*.

Ketika di ajukan pertanyaan mengenai apakah mereka ingin belajar *A'rupama* ada sekitar 11% yang sangat setuju dan 68% yang setuju sisanya yang menjawab netral ada 16% sedangkan 5% lainnya tidak setuju untuk belajar *A'rupama*. Begitupun dengan mengajukan pertanyaan apakah mereka tidak ingin belajar *A'rupama* sebagian besar dari sampel tidak setuju atau sekitar 52% dan 21% sangat tidak setuju dan ada 27% yang menjawab netral. Jika berpatokan pada data tersebut maka sebagian besar generasi muda ingin belajar *A'rupama*.

Lalu apakah *A'rupama* penting untuk dipelajari ini didapatkan data bahwa terdapat 50% yang setuju bahwa *A'rupama* sangat penting dan 9% yang sangat setuju dan ada 41% yang menjawab netral. Saat pertanyaan dibalik apakah *A'rupama* penting dipelajari juga didapatkan data bahwa ada 75% yang tidak setuju jika *A'rupama* dianggap tidak penting dan 18% mengatakan sangat tidak setuju jika *A'rupama* dianggap tidak penting dan hanya 7% yang menjawab netral. Terkait dengan apakah kisah-kisah *A'rupama* menarik bagi mereka dan

didapatkan data bahwa terdapat 57% atau 32 orang yang menjawab sangat setuju dan 32% yang setuju bahwa cerita *A'rupama* menarik dan hanya 11% yang menjawab netral.

Terkait dengan eksistensi *A'rupama* diawali dengan pertanyaan apakah *A'rupama* merupakan kearifan lokal masyarakat di wilayah adat kajang didapatkan jawaban 29% yang sangat setuju dan 59% yang setuju sedangkan 13% menjawab netral dalam pertanyaan ini tidak ada yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju mengenai posisi *A'rupama* sebagai kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa*.

Ketika diberikan pertanyaan bahwa apakah *A'rupama* ini sama dengan dongeng terdapat 9% yang sangat setuju *A'rupama* sama dengan dongeng dan 55% setuju dengan pernyataan tersebut, lainnya ada 32% yang netral dan 4% yang tidak setuju jika *A'rupama* dianggap sama dengan dongeng. Namun apakah *A'rupama* masih ada saat ini terdapat 73% yang menjawab sangat setuju dan 27% yang setuju bahwa *A'rupama* masih ada, sedangkan yang menjawab netral, tidak setuju atau sangat tidak setuju tidak ada.

Ketika diajukan pertanyaan apakah orangtua mereka mengetahui *A'rupama* ada 38% yang setuju, bahwa orangtua mereka mengetahui *A'rupama* 48% yang menjawab netral 14% yang menjawab tidak setuju kalau orangtua mereka mengetahui *A'rupama*, ini membuktikan bahwa mengetahui secara pasti apakah orangtua mereka mengetahui atau tidak mengetahui *A'rupama* karena dominan siswa menjawab netral.

Namun apakah *A'rupama* penting dipelajari disekolah terdapat 14% yang sangat setuju dengan pernyataan tersebut dan ada 50% yang setuju sedangkan 36% yang menjawab netral. Saat diajukan pertanyaan bahwa *A'rupama* tidak penting dipelajari sekolah terdapat 46% yang tidak setuju, 21% sangat tidak setuju dan 32% menjawab netral. Saat pertanyaan diulang apakah cerita *A'rupama* menarik terdapat 73% yang sangat setuju dan 27% yang setuju. Saat peneliti memberikan pernyataan bahwa *A'rupama* tidak menarik ada 64% yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan 36% lainnya sangat tidak setuju.

Lalu bagaimana keterlibatan orangtua dalam mengarahkan anaknya untuk belajar *A'rupama* terdapat 20% yang sangat setuju bahwa orangtuanya menyuruh mereka untuk belajar *A'rupama* pernyataan ini juga didukung oleh 38% yang setuju, sedang yang menjawab netral berjumlah 32% dan yang tidak setuju ada 11%.

Namun saat pernyataan dibalik apakah orangtua mereka tidak memberitahukan tentang *A'rupama* 25% yang setuju dengan pernyataan tersebut dan ada 66% yang menjawab netral dan 9% lainnya tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Sebagian besar generasi muda juga sering mendengarkan kisah *A'rupama* pernyataan ini didukung oleh 93% yang menjawab sangat setuju dan 7% yang setuju ini membuktikan bahwa sebagian besar generasi muda masih sering mendengarkan kisah *A'rupama*.

Saat diberikan pertanyaan apakah mereka tidak pernah mendengarkan *A'rupama* terdapat 16% yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan 84% yang sangat tidak setuju sehingga dapat dipastikan bahwa sebagian besar generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa* masih sering mendengarkan kisah-kisah *A'rupama*.

Saat mereka diberikan pertanyaan apakah mereka belajar *A'rupama* disekolah terdapat 50% yang menjawab netral, 9% tidak setuju dan terdapat 46% yang menjawab sangat tidak setuju. Ini menandakan bahwa mereka tidak mendapatkan pembelajaran *A'rupama* disekolah.

Saat pertanyaan di balik apakah mereka tidak belajar *A'rupama* terdapat 57% yang sangat setuju, 7% setuju dan 36% memilih untuk netral. Dari sekian banyak siswa yang sering

mendengarkan *A'rupama* terdapat 43% yang sangat setuju mendengarkan *A'rupama* dari tetua adat 38% menjawab setuju dan 20% yang menjawab netral.

*A'rupama* juga umumnya belum diajarkan oleh guru-guru disekolah ini dibuktikan dengan data yang didapatkan bahwa terdapat 52% sangat setuju bahwa guru belum mengajarkan *A'rupama* 13% yang setuju dan terdapat 36% yang menjawab netral.

Mengenai nilai-nilai *A'rupama* terdapat 38% yang sangat setuju bahwa mereka mengetahui nilai-nilai *A'rupama*, 39% sangat setuju dan hanya 23% yang menjawab netral sedangkan yang tidak setuju tidak ada jawaban sama sekali, ini membuktikan bahwa sebagian besar generasi muda mengetahui nilai-nilai yang terdapat dalam *A'rupama*. *A'rupama* juga sejauh ini berperan penting dalam mengubah karakter generasi muda ini dibuktikan dari jawaban responden yaitu sebanyak 18% yang sangat setuju dan 75% yang tidak setuju sedang 7% lainnya menjawab netral.

Ketika pertanyaan dibalik bahwa apakah *A'rupama* tidak mengubah karakter mereka ada 84% yang tidak setuju dan 16% yang sangat tidak setuju. Saat diberikan pernyataan apakah *A'rupama* penting untuk dilestarikan ada 61% yang sangat setuju, 36% yang setuju dan ada 2% yang menjawab netral sedangkan yang tidak ada yang tidak setuju *A'rupama* tidak dilestarikan ini membuktikan bahwa sebagian besar generasi muda masih berharap *A'rupama* dilestarikan. Ini juga dibuktikan bahwa terdapat 29% yang tidak setuju jika *A'rupama* tidak dilestarikan dan 71% sangat tidak setuju *A'rupama* tidak lestarian.

Berdasarkan jawaban dari angket yang disebar maka dapat disimpulkan bahwa posisi *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter untuk generasi muda di dalam kawasan *Adat Ammatoa* memiliki untuk mempengaruhi karakter generasi muda menjadi lebih baik, ini didukung karena mereka lebih mudah memahami nilai-nilai yang terdapat dalam *A'rupama*, disisi lain eksistensi *A'rupama* juga terancam disebabkan karena orangtua mereka umumnya tidak mengetahui *A'rupama* sehingga hal tersebut jika berlangsung terus menerus maka dikhawatirkan *A'rupama* akan hilang sebagai bagian dari kebudayaan *Adat Ammatoa*.

Maka diperlukan upaya pelestarian *A'rupama* dan salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan mengadopsi *A'rupama* dalam pembelajaran disekolah mengingat sejauh ini *A'rupama* secara khusus belum di ajarkan dilingkungan sekolah dasar di kawasan *Adat Ammatoa*.

### **3. Tantangan Pewarisan *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar di kawasan *Adat Ammatoa***

Tantangan terbesar yang dihadapi generasi muda dalam melestarikan tradisi lokal adalah globalisasi. Era globalisasi memberikan kemudahan bagi semua orang untuk mencari dan menerima informasi. Berbagai informasi bisa dengan mudah didapatkan melalui internet dan media sosial. Sehingga, banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia dan memengaruhi kehidupan masyarakat, terutama para generasi muda.

Di era modern seperti saat ini, eksistensi tradisi lokal di Indonesia sudah mulai tergusur oleh budaya-budaya asing yang masuk. Hal ini membuat masyarakat dan generasi muda lebih tertarik pada tren kebudayaan asing tersebut. Jika terus dibiarkan, hal ini dapat berbahaya bagi tradisi lokal Indonesia karena akan hilang dan punah.

Di dalam konteks kebudayaan nasional, globalisasi itu bukan sesuatu yang menakutkan namun justru membuka peluang untuk menciptakan kemajuan kebudayaan yang positif; meski globalisasi itu sendiri tidak bebas dari unsur-unsur negatif. Untuk mengantisipasi itu bangsa

Indonesia memiliki pedoman yang disebut "Teori Trikon", yang terdiri dari tiga komponen sbb: Kontinuitas, melanjutkan budaya para "leluhur" bangsa yang mengandung nilai-nilai positif; Konvergensi, membuka peluang bagi budaya manca untuk berakulturasi dengan budaya Indonesia; dan Konsentrisitas, hasil pertemuan budaya manca dengan budaya Indonesia hendaknya dapat menghasilkan budaya (nilai-nilai) baru yang bermakna (Supriyoko, 2003:5).

*A'rupama* sebagai media pendidikan generasi muda pada dasarnya di wariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tidak ada persyaratan khusus yang harus dipenuhi dalam pewarisan *A'rupama*, pewarisannya berlangsung secara non-formal dan dapat dilakukan oleh siapa saja yang mengetahui cerita-cerita *A'rupama* begitupun dengan penerimanya tidak memiliki batasan baik itu laki-laki ataupun perempuan dan tidak memiliki batasan usia. *A'rupama* memang sangat strategis sebagai pendidikan karakter bagi generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa*. Namun keberadaannya saat ini mengalami berbagai tantangan yang dikhawatirkan dapat menggerus eksistensi *A'rupama* sebagai kearifan lokal masyarakat adat kajang. Terdapat dua faktor yang menjadi tantangan dalam pewarisan *A'rupama* yaitu:

#### a. Faktor Internal

Salah satu faktor yang di khawatirkan menjadi penyebab terputusnya rantai pewarisan pengetahuan tradisional *A'rupama* adalah faktor internal yang besar dari dalam keluarga itu sendiri. Perlu diingat bahwa keluarga merupakan titik vital dari terwarisnya atau tidak terwarisnya sebuah kebudayaan lokal. Sebab keluarga adalah rumah pertama agar generasi muda untuk belajar berbagai hal dari kebudayaan lokal di tempat tinggalnya. Berikut faktor internal yang mengancam eksistensi *A'rupama* yaitu:

##### 1) Perubahan pandangan orangtua

Salah satu faktor utama yang bisa menjadi penyebab dan bisa mengancam eksistensi *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter dalam kawasan *Adat Ammatoa* adalah orangtua itu sendiri. Orangtua pada dasarnya seharusnya memiliki peran penting untuk upaya mewariskan kisah-kisah *A'rupama* kepada generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa*. Namun pada kasus pewarisan *A'rupama* justru terhambat karena peran orangtua itu sendiri yaitu:

- a) Pertama, semakin minimnya orangtua yang mengetahui kisah kisah *A'rupama*.
- b) Kedua, perubahan orientasi orangtua terkait masa depan anaknya.

Hal di atas yang menjadi tantangan dalam melestarikan *A'rupama*, karenanya perlu ada perubahan dari orangtua dalam melihat masa depan anaknya. Mereka harus menyeimbangkan pewarisan nilai-nilai lokal khususnya *A'rupama* dengan pendidikan formal anaknya. Sehingga *a'rupam* sebagai sebuah tradisi masyarakat *Adat Ammatoa* dapat terus dilestarikan.

##### 2) Orientasi masa depan generasi muda yang semakin kompleks

Generasi muda sejatinya adalah ujung tombak pewaris kebudayaan local yang ada disetiap daerah di Idonesia. Mereka memiliki peran yang sangat vital mengenai lestari tidaknya sebuah kebudayaan. Namun dewasa ini generasi muda cenderung tidak memiliki ketertarikan untuk mewarisi kebudayaan lokal, kondisi ini tentunya menjadi penghambat dalam mempertahankan kebudayaan lokal.

Begitupun dengan generasi muda di wilayah *Adat Ammatoa*, pandangan tentang masa generasi muda yang sangat kompleks menjadi tantangan dalam melestarikan kebudayaan lokal khususnya *A'rupama*. Kurangnya minat generasi muda untuk ikut terlibat dalam pelestarian

kebudayaan lokal adalah penyebabnya. Oleh karena itu perlu upaya dari masyarakat lokal, pemangku adat maupun pemerintah lokal untuk lebih memperhatikan kondisi ini. berbagai penyebab dari generasi muda sehingga kurang tertarik untuk mewarisi *A'rupama* yaitu, generasi muda lebih tertarik dengan kebudayaan modern, banyak dari mereka yang lebih memilih merantau daripada tinggal dalam kawasan *Adat Ammatoa* dan tidak memiliki ketertarikan untuk mempelajari kebudayaan lokal khususnya *A'rupama* karena lebih banyak dipengaruhi oleh teknologi.. Jika hal tersebut terus berlangsung maka di khawatirkan salah satu kebudayaan masyarakat adat kajang yaitu *A'rupama* yang pada realitasnya sebagai media pendidikan akan hilang.

#### **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal sejauh ini juga menjadi salah satu faktor yang mengancam eksistensi *A'rupama* sebagai kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa* sekaligus sebagai salah satu media pendidikan karakter. Faktor eksternal tersebut dapat berasal dari luar seperti pendidikan, ekonomi, sosial. Berikut beberapa faktor eksternal yang dapat mengancam eksistensi *A'rupama* yaitu:

##### **a. Pengaruh kebudayaan luar dan hubungan sosial dari berbagai latar belakang masyarakat**

Kebudayaan yang bersumber dari populer culture yang dewasa ini sangat mudah di temui di berbagai media baik itu televisi dan yang handphone menjadi faktor penyebab mengapa generasi muda sangat minim yang tertarik untuk mempelajari kebudayaan lokal. Mereka menganggap bahwa kebudayaan yang bersumber dari luar lebih modern dan paling sesuai dengan zamannya selain itu faktor tersebut juga meningkatkan hubungan sosial dari berbagai lapisan sosial masyarakat di berbagai daerah di indonesia sehingga semakin membuat generasi muda untuk lebih tertarik terhadap populer culture tersebut.

Kurangnya ketertarikan generasi muda terhadap kebudayaan setempat yang disebabkan oleh pengaruh dari kebudayaan yang bersumber dari luar kawasan *Adat Ammatoa* menjadi tantangan dalam upaya melestarikan *A'rupama* sebagai media pendidikan di dalam kawasan *Adat Ammatoa*. Sehingga cepat atau lambat jika hal tersebut terus terjadi pada beberapa tahun yang akan datang maka tradisi *A'rupama* bahkan tradisi lainnya di dalam kawasan *Adat Ammatoa* akan benar-benar hilang. Hal ini yang seharusnya menjadi perhatian khusus kepada para pemangku kepentingan untuk mendorong generasi muda agar lebih cinta terhadap kebudayaannya sendiri.

##### **b. Masyarakat adat hanya berfokus terhadap peningkatan ekonomi keluarga**

Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor yang turut mempengaruhi eksistensi *A'rupama* sekaligus menjadi tantangan dalam upaya pewarisan *A'rupama*. Salah satu subyek yang berperan penting dalam proses pewarisan *A'rupama* yang selama ini dijadikan sebagai media pendidikan karakter untuk generasi muda dalam kawasan adat amatoa adalah orangtua dan generasi muda itu sendiri. Namun pada kenyataannya peningkatan kebutuhan perekonomian keluarga membuatnya untuk meninggalkan kawasan *Adat Ammatoa* dan keluar daerah untuk mencari sumber perekonomian yang dianggapnya lebih layak.

Memang pada dasarnya pekerjaan utama sebagian besar masyarakat adat di kawasan *Adat Ammatoa* adalah petani, namun realitasnya saat ini menjadi petani perlahan ditinggalkan dan mencari pekerjaan lainnya yang dianggap jauh lebih mensejahterakan salah satunya adalah

dengan merantau. Hal ini membuat mereka tidak lagi berfokus pada untuk mempelajari *A'rupama* sehingga perlahan dilupakan. Walaupun masih ada yang mengetahui kisah-kisah *A'rupama* ini namun itu hanya sebagian kecil dari seluruh masyarakat di kawasan *Adat Ammatoa* pada khususnya dan desa wilayah adat kajang pada umumnya.

**c. *A'rupama* belum menjadi bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar**

*A'rupama* yang memiliki potensi untuk dijadikan sebagai media pendidikan karakter di sekolah nyatanya hingga hari ini belum juga di adopsi oleh sekolah-sekolah yang ada di sekitar kawasan *Adat Ammatoa*. Di Indonesia ada banyak kebudayaan yang pada akhirnya dijadikan sebagai media pendidikan di sekolah formal dan itu berhasil untuk diterapkan. Hal tersebut harusnya juga berlaku untuk *A'rupama*. Jika *A'rupama* diadopsi sebagai media pendidikan karakter di sekolah ini tentu menjadi keputusan yang bijak karena selain mampu untuk mendidik generasi muda melalui pembelajaran nilai-nilai yang terdapat dalam cerita-cerita *A'rupama* juga berperan penting dalam upaya pelesarian kebudayaan lokal.

Jika ada kebijakan pihak sekolah untuk menerapkan *A'rupama* ada berbagai tantangan lainnya yang sekiranya dapat menghambat proses penerapan itu. Salah satunya adalah hingga saat ini kisah-kisah *A'rupama* belum banyak di bukukan bahkan penelitian yang secara khusus membahas *A'rupama* belum banyak ditemukan. Olehnya penting untuk kerjasama berbagai pihak dalam rangka mengadopsi *A'rupama* dalam pembelajaran di sekolah sebagai bagian dari pendidikan karakter, bukan hanya selalu berpatokan pada kurikulum yang telah ada sebelumnya. Dalam hal ini pihak sekolah harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyusun pembelajaran dengan mengadopsi nilai-nilai dari kebudayaan lokal yang ada dalam kawasan *Adat Ammatoa*, kerana nilai-nilai yang ada dalam setiap kebudayaan di kawasan *Adat Ammatoa* tidak hanya dikenal oleh masyarakat dalam wilayah adat kajang, namun juga telah banyak dikenal secara nasional maupun internasional.

**d. Faktor perkembangan teknologi**

Teknologi menawarkan kemudahan untuk lebih cepat mengetahui berbagai informasi dan peristiwa di berbagai belahan dunia. teknologi juga memudahkan untuk mendapatkan hiburan yang beragam dan mengasyikkan untuk generasi muda. teknologi juga menjadi alat yang efektif dan efisien untuk mempelajari hal-hal baru dari berbagai belahan dunia sehingga menambah pengetahuan dan tidak sedikit mengadopsi kebudayaan luar yang dilihatnya melalui teknologi.

Banyaknya dampak manfaat dari teknologi tersebut memberikan dampak yang positif bagi penggunaanya. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat dampak negatif yang dihasilkan dari teknologi yang setiap harinya semakin maju. Salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut adalah mulai mudarnya keinginan generasi muda untuk mempelajari berbagai kebudayaan lokal yang ada di daerahnya, hal ini tentu menjadi faktor mulai dilupakannya kebudayaan tersebut salah satunya *A'rupama*. Padahal *A'rupama* merupakan bagian dari pendidikan lokal bagi generasi muda dalam wilayah adat kajang yang sejatinya harus dilestarikan.

## **B. Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui eksistensi a'rupama sebagai media pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar dalam kawasan adat ammatoa serta tantangan yang di hadapi.

A'rupama sejatinya memiliki posisi yang strategis sebagai media pendidikan karakter di ranah lokal. Nilai yang terkandung dalam a'rupama merupakan kekuatan yang dapat membentuk karakter generasi muda untuk menjadi pribadi yang jauh lebih baik. Oleh karena itu untuk mendukung peran a'rupama sebagai pendidikan karakter bagi generasi muda dalam wilayah adat kajang.

Berdasarkan jawaban dari angket yang disebar maka dapat disimpulkan bahwa posisi a'rupama sebagai media pendidikan karakter untuk generasi muda di dalam kawasan adat ammatoa memiliki untuk mempengaruhi karakter generasi muda menjadi lebih baik, ini didukung karena mereka lebih mudah memahami nilai-nilai yang terdapat dalam a'rupama, disisi lain eksistensi a'rupama juga terancam disebabkan karena orangtua mereka umumnya tidak mengetahui a'rupama sehingga hal tersebut jika berlangsung terus menerus maka dikhawatirkan a'rupama akan hilang sebagai bagian dari kebudayaan adat ammatoa. Maka diperlukan upaya pelestarian a'rupama dan salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan mengadopsi a'rupama dalam pembelajaran disekolah mengingat sejauh ini a'rupama secara khusus belum di ajarkan dilingkungan sekolah dasar di kawasan adat ammatoa.

Tantangan terbesar yang dihadapi generasi muda dalam melestarikan tradisi lokal adalah globalisasi. Era globalisasi memberikan kemudahan bagi semua orang untuk mencari dan menerima informasi. Berbagai informasi bisa dengan mudah didapatkan melalui internet dan media sosial. Sehingga, banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia dan memengaruhi kehidupan masyarakat, terutama para generasi muda.

Di era modern seperti saat ini, eksistensi tradisi lokal di Indonesia sudah mulai tergusur oleh budaya-budaya asing yang masuk. Hal ini membuat masyarakat dan generasi muda lebih tertarik pada tren kebudayaan asing tersebut. Jika terus dibiarkan, hal ini dapat berbahaya bagi tradisi lokal Indonesia karena akan hilang dan punah.

A'rupama sebagai media pendidikan generasi muda pada dasarnya di wariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tidak ada persyaratan khusus yang harus dipenuhi dalam pewarisan a'rupama, pewarisannya berlangsung secara non-formal dan dapat dilakukan oleh siapa saja yang mengetahui cerita-cerita a'rupama begitupun dengan penerimanya tidak memiliki batasan baik itu laki-laki ataupun perempuan dan tidak memiliki batasan usia.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan kesadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat. Selain itu pendidikan memberikan jawaban dan solusi atas penciptaan budaya yang didasari oleh kebutuhan masyarakat sesuai dengan tata nilai dan sistem yang berlaku di dalamnya. Pendidikan sebagai transformasi budaya dapat dikatakan sebagai kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lainnya. Pendidikan justru

mempunyai tugas menyiapkan peserta didik untuk hari esok dan mentransformasikan nilai budaya sehingga dapat membentuk karakter.

Terdapat banyak kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan khususnya di kawasan *Adat Ammatoa* salah satunya adalah *A'rupama*. *A'rupama* oleh masyarakat *Adat Ammatoa* di jadikan sebagai media pendidikan karakter berbasis kebudayaan, *A'rupama* berisi tentang kisah-kisah leluhur yang sarat akan nilai sehingga dapat membentuk karakter generasi muda. *A'rupama* juga memiliki fungsi utama sebagai sara pewarisan kebudayaan lokal yang dimiliki oleh masyarakat adat kajang. seperti, sanksi sosia, hukum adat dan yang tak kalah penting *A'rupama* adalah sumber informasi tentang sejarah pelaksanaan tradisi di kawasan *Adat Ammatoa* serta sejarah terbentuknya suatu wilayah atau tempat sakral yang terdapat dalam kawasan *Adat Ammatoa*.

*A'rupama* sejatinya memiliki peran sebagai media pendidikan karakter bagi generasi muda dalam kawasan *Adat Ammatoa* dalam mendidik generasi muda melalui penanaman nilai-nilai positif yang dianggap dapat untuk membentuk karakter generasi muda menjadi generasi yang jauh lebih baik. Kehadiran *A'rupama* ini bisa menjadi jawaban atas bertambahnya media pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar.

Namun demikian, hingga saat ini *A'rupama* belum menjadi bagian dari pembelajaran di sekolah dasar yang ada di kawasan *Adat Ammatoa* bahkan dalam perkembangannya *A'rupama* mengalangi sejumlah hambatan yang di khawatirkan akan mengancam eksistensi *A'rupama* pertama bersal dari faktor internal yaitu perubahan pandangan orangtua dan orientasi generasi muda yang sangat kompleks, yang kedua, faktor eksternal seperti pengaruh kebudayaan luar dan hubungan sosial dari berbagai latar belakang masyarakat, masyarakat adat hanya berfokus terhadap peningkatan ekonomi keluarga, *A'rupama* belum menjadi bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar dan Faktor perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu upaya untuk melestarikan *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter sekaligus sebagai kearifan lokal masyarakat *Adat Ammatoa* sebab dalam *A'rupama* ada sejumlah nilai yang penting dan dapat di ajarkan untuk generasi muda khususnya siswas sekolah dasar.

Nilai penting pendidikan berbasis budaya dapat diibaratkan sebagai tameng dan senjata bagi individu yang hidup di jaman informasi dan teknologi ini. Dengan pendidikan berbasis budaya ini, individu maupun masyarakat dapat mengenal identitas budaya sendiri, sehingga selanjutnya dapat memetakan antara hal-hal baru yang boleh diterima dan harus ditolak. Filterisasi kebudayaan semacam ini akan membantu pengembangan kebudayaan ke depan. Pengembangan kebudayaan harus melalui beberapa tahapan, mulai tahap kesadaran jati diri, filterisasi kebudayaan asing, dan asimilasi maupun akulturasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka penulis memberikan sejumlah saran untuk para pemangku kepentingan yaitu, memanfaatkan kearifan lokal masyarakat adat ammtoa khususnya *A'rupama* untuk dijadikan sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar yang ada dalam wilayah *Adat Ammatoa*. Hal ini penting untuk dilakukan mengingat menjadikan kebudayaan sebagai media pendidikan bukanlah hal yang baru, selain itu dengan di adopsinya *A'rupama* sebagai media pendidikan karakter disekolah secara tidak langsung pendidikan ikut berperan dalam upaya pelestarian kebudayaan lokal yang ada dalam kawasan *Adat Ammatoa*, khususnya *A'rupama*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adji, P. 2012. *Pengaruh Budaya Terhadap Kinerja Perekonomian*. Kurnal Buletin Studi Ekonomi. 17 (2): 1410-4628
- Ajeng, N. 2022. *Nilai Sosial Pasang Ri Kajang pada Adat Ammatoa dalam Mendidik Anak Usia Dini*. Makassar: Unismuh Makassar.
- Akbar, R. 2021. *Media Komunikasi dalam Mendukung Penyebarluasan Informasi Penanggulangan Pandemi Covid-19*. Makassar. Majalah Semi Ilmiah Populer Media Massa. 2 (1): 73-82.
- Arsyat, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. 2018. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Edisi Ke-3. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Creswell, J. W. 2010. *Research Desain: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan mixed*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Depdiknas. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dini P. P. 2018. *Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Dasar, 2, (1), 38-48.
- Elvandari, E. 2020. *Sistem Pewarisan Sebagai Upaya Pelestarian Seni Tradisi*. Journal Unesa. 3 (1): 93-104
- Fadhel, A. dkk. 2021. *Pasang Ri Kajang Sebagai Media Pendidikan Karakter Berwawasan Lingkungan di Kawasan Adat Ammatoa*. Jurnal Citra Pendidikan. 1(4): 543-553.
- Fitriana, V, P. Dkk. 2020. *Sinopsis Pengaruh Budaya Kearifan Lokal Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Jepara*. Jurnal Cano Ekonomos. 8 (2).
- Fitriani, W. 2019. *Dongeng Dapat Membentuk Karakter Anak Menuju Budi Pekerti Yang Luhur*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. 2(1): 178-183.
- Gunawan, I.G.D., Pranata., dan Mitro. *Cerita Dongeng sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Institut Agama Hindu Tampung Penyang. 17(1): 73-87.
- Habsari, Zakia. (2017). *Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak*. Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi. 1(1): 21-29.
- Hadi, K. B. *Kesimpulan dan Refleksi Pemikiran-Pemikiran Ki Jahar Dewantara*. <http://ayoguruberbagi.kemendikbud.go.id/artikel/kesimpulan-dan-refleksi-pemikiran-pemikiran-ki-hajar-dewantara/>. Diakses 23 November 2022.
- Heri Y, M. dkk. 2021. *Hambatan dan Tantangan Proses Pelastarian Budaya Lokal dalam Konteks Seni Pencak Silat di Tasikmalaya*. Jurnal Olahraga Prestasi. 17 (2): 99-108
- Hildigardis M. I. 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara. 5 (1): 65-76.
- Ichwan, M., dkk. 2019. *Pasang ri Kajang: Tradisi Lisan Masyarakat Adat Ammatoa Suku Kajang dalam Pembentukan Karakter Konservasi*. Jurnal Ideas. 7(1): 133-141.
- Julniyah, L., Ginanjar, A. 2020. *Pewarisan Nilai-Nilai Sedekah Bumi pada Generasi Muda di Dusun Taban Desa Jenengan Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan*. Journal Unnes. 2 (2)
- Kemendiknas. 2010. *Desain Induk Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Kemendikbud: Jakarta. 2016.

- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Komang T, M. 2019. *Pendidikan Berbasis Budaya Lokal bagi Anak Usia Dini dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0*. Singaraja. Jurnal Stahn Mpu Kuturan. 1 : 357-366.
- Lickona, T. 2013. *Educatin For Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahendra, B.W. *Pengguna Narkoba Meningkat 0,15 Persen dari Tahun 2019 ke 2022*. <https://rmol.id/read/2022/07/26/541555/bnn-pengguna-narkoba-meningkat-0-15-persen-dari-tahun-2019-ke-2022>. Diakses 18 Oktober 2022.
- Marinda, L.2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikny pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jember. Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. 13 (1): 54-84.
- Muarif. 2021. *Pengembangan Pembelajaran Box Cuaca pada Tema V Kelas III SD*. Mataram: Muhammadiyah Mataram.
- Nugraha, A. Dkk. 2018. *Pariwisata Pendidikan Berbasis Budaya dan Pewarisan Nilai-Nilai Budaya Lokal: Kasus Kampung Naga*. Jurnal Metahumaniora. 8 (1): 126-135.
- Patimah, I., Rahmatullah., Inanna., Tahir, T., Hasan, M. 2020. *Pendidikan Informal Berbasis Budaya Lokal Pada Masyarakat Adat Kajang*. Jurnal Pendidikan. 1(2): 55-60
- Pemerintah Republik Indonesia. 2010. *Kebijakan Nasional Pembangunan Tahun 2010-2025*. Jakarta: Pusat Kurikulum Kemendiknas.
- Peraturan Presiden No 87 Pasal 2 Tahun 2017, *Penguatan Pendidikan Karakter*. <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/arsip/ln/2017/ps87-2017>. Diakses 23 September 2022.
- Polina, L dan Pramudiani, P. 2018. *Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas*. Jakarta Timur. Jurnal Solma. 7(2): 215-224.
- Ravik K, 2017. *Budaya Lokal dalam Liberasi Pendidikan*. The Joernal of society & Media. 1 (2): 19-34
- Rifda. *Filsafat Pendidikan*. <http://lms.untad.ac.id/mod/page/view.php?id=11624>. Diakses 23 November 2022.
- Rifda. *Pengertian Pendidikan, Tujuan, Unsur, Landasan, Asas dan Lingkungannya*. <http://gramedia.com/literasi/pengertian-pendidikan/>. Diakses 23 November 2022.
- Sandi, Q, dkk. 2019. *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Keunggulan Kompetitif*. Jurnal Al Ghazali. 2 (2): 65-77.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sampean, S. 2017. *Survival Etnik: Kuasa Kosmologi Dan Posisi Etnik Kajang Ammatoa dalam Pembangunan*. Journal of Islamic World and Politics. 1(1): 140–156.
- Sari, Evi Dwi Novita dan Fitroh, Siti Fadjryana. (2015). *Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. 2(2): 76-149.
- Sudrajat, R. 2020. *Pewarisan Budaya dalam Pengembangan Ekonomi Masyarakat. Temali*. Jurnal Pembangunan Sosial. 3, (2)
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Triastina, A dan Mukhlis, H. 2019. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Media Dongeng Berbasis Visual pada Anak Usia 4-6 Tahun*. Journal of Psychological Perspective. 1(1): 35-40.
- Wawan P, Y. dkk. 2021. *Sejarah Kebudayaan Lokal di Era Globalisasi*. Klaten: Lakeisha.
- Widyastuti, M. 2021. *Peran Kebudayaan dalam Dunia Pendidikan The Role Of Culture In The World Of Education*. Jurnal Unindra. 1, (1)
- Yoga, S. 2018. *Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jurnal Al-Bayan. 24 (1): 29-46.